2

CACCIA SPIETATA

RAFFAELE AQUILONE

STAR WARS

lite coldlancer

libriNOSTRI

© 2004, Raffaele Aquilone
2006, Guerre Stellari.net – www.guerrestellari.net
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org

CACCIA SPIETATA

RAFFAELE AQUILONE

INTRODUZIONE

Il "libro" che state per leggere non è un libro normale, bensì un *librogame*. E' un genere di storia particolare, un po' racconto e un po' gioco, nel quale il protagonista della storia… sei tu, il lettore del libro.
Oltre ad impersonare il personaggio, e a leggere la sua storia (che è quindi la *tua* storia), devi anche guidarlo operando delle scelte: ti troverai quindi in presenza di bivi, di decidere che cosa fare, che strada prendere, in maniera da modificare il prosieguo della storia.
Dovrai inoltre utilizzare le abilità speciali e gli oggetti di cui dispone il tuo personaggio, trovandoli o scegliendoli durante il corso dell'avventura.
E' insomma un libro sottoforma di gioco (da qui il nome *librogame*). Le regole sono tutte spiegate nell'apposita sezione Regolamento (e nelle sue sottosezioni specifiche).

Caratteristica particolare di questo *librogame* è di essere ambientato nell'universo di Star Wars: questo significa che la storia del libro avviene, più o meno durante la storia raccontata nella nuova trilogia di Guerre Stellari, in un'altra parte della galassia, nel frattempo. Questo racconto non è comunque destinato solamente ai fan di Star Wars, ma a tutti, conoscenti e non conoscenti del grande universo di Guerre Stellari, affinché possano divertirsi leggendo questo libro. E' ovvio che i fan di

Star Wars possono provare più gusto nel leggere quest'avventura, ma sappiate che essa non è stata progettata solo per i fan e può essere letta e giocata da chiunque.

Buona lettura e buon divertimento!

STORIA

In questo libro impersoni la figura di Lite Coldlancer, figlio di una famiglia di mercanti. Quando avevi pochi anni di vita, il Consiglio Jedi di Coruscant prese in esame la possibilità di addestrarti all'uso della Forza ma ti giudicò non idoneo all'apprendimento. La Forza scorre nelle vene della tua famiglia: non tuo padre, ma suo fratello, Shin Coldlancer, è diventato Maestro Jedi anni addietro.
La lotta fra Separatisti e Lealisti sta dividendo la galassia: il tuo pianeta natale, Tard-Ei-Tari, è allettato dalla proposta di abbandonare la secolare Repubblica, federazione democratica comprendente tutti i sistemi della galassia, accarezzando progetti di indipendenza assieme all'idea di unirsi a colui che sta combattendo questa causa su più ampia scala, il potente Conte Dooku.
Di fronte alla corruzione crescente della Repubblica, infatti, ed al grave scandalo di Naboo risalente a qualche anno fa, la gente di Tard-Ei-Tari (ma soprattutto i Mercanti e gli Hutt locali) dubita fortemente delle garanzie di libertà e delle intenzioni della Repubblica.
Persino tuo zio Shin si è allontanato dall'Ordine Jedi, di fronte alla loro freddezza e indifferenza nell'intervenire nella situazione, reputando più importante salvaguardare la salute del suo popolo e della sua famiglia su Tard-Ei-Tari: una scelta dettata da una sfiducia crescente nei confronti della Repubblica.

Adesso sei un giovane adolescente, e tuo zio ha deciso di insegnarti le vie della Forza, consegnandoti una Spada Laser, l'arma caratteristica degli Jedi. Il tuo zio e maestro Shin Coldlancer è anche stato eletto Portavoce del movimento separatista del pianeta: solo un Maestro Jedi possedeva la saggezza e la forza sufficienti a mettere d'accordo le varie parti, rappresentate dalle maggiori famiglie di mercanti, e ad ottenere un incontro diplomatico con il Conte Dooku.
In via ufficiale, Shin è andato ad offrire la partecipazione di Tard-Ei-Tari alla secessione dalla Repubblica e il suo pieno appoggio alla lotta… ma in realtà ti ha confidato di voler parlare con Dooku per essere sicuro delle sue intenzioni, dal momento che non si fida di nessuno poiché ha percepito l'opera del Lato Oscuro della Forza in questi sconvolgimenti politici, seppur non abbia ancora capito chiaramente come esso stia operando per minacciare l'ordine costituito della galassia.

Mentre attendevate con ansia il suo ritorno, una sua trasmissione vi informava di fuggire in fretta e furia dal vostro pianeta natale, Tard-Ei-Tari. Raggiunto Shin di corsa a Kemboo II, un sistema lontano dal cuore della galassia, avete scoperto che un conflitto è scoppiato tra Separatisti e Lealisti: la Guerra dei Cloni. La Repubblica ha cercato addirittura di catturarvi, facendovi prigionieri politici: non è stato affatto facile scappare da Kemboo II, braccati dalla Repubblica e anche da Ballah l'Hutt, il capo della malavita di Tard: nella fuga, tuo zio è stato catturato dai soldati repubblicani, in un disperato tentativo di aprirvi la via per permettervi di fuggire. Ciò che più ti addolora, è che tuo zio Shin è passato al Lato Oscuro della Forza, e che siete sì scampati a Ballah

l'Hutt dopo un combattimento mortale, ma ancora ci sono dei membri della tua famiglia dispersi di cui non avete notizie: tua sorella Karen, e i fratelli Ala, Wibo e Speedh.

Adesso abitate a Krant: un pianeta ignorato da tutti, dove conducete una povera esistenza dedita all'agricoltura. In uno degli sporadici viaggi che tu e tuo padre effettuate per vendere il cibo che producete nei campi, avete incontrato un scagnozzo di Ballah di vostra conoscenza, al quale avete strappato una confessione. Ballah ha catturato tua sorella maggiore Karen, e la tiene prigioniera nel suo quartier generale a Tardos, capitale del vostro pianeta Tard-Ei-Tari nonché vostra vecchia residenza.
E' con la speranza nel cuore che ti prepari a questa caccia spietata: hai promesso che non perdonerai Ballah per la persecuzione che sta attuando verso la tua famiglia, e che riuscirai a salvare tua sorella, grazie anche alla tua crescente abilità nell'uso della Forza, che si sta affinando parecchio da quando è stata messa a dura prova mesi fa, sul satellite Kemboo II. Che la Forza ti aiuti in questa caccia, Lite Coldlander…

SE NON E' LA TUA PRIMA AVVENTURA

Se non è la tua prima avventura, non hai bisogno di leggere da capo l'intero regolamento e di generare un personaggio completamente nuovo.
Se hai portato a termine *Fuga Infernale*, allora puoi continuare a utilizzare i punteggi di Combattività e Salute (il massimo). La cosa importante è che adesso il tuo grado è aumentato: non sei più un Iniziato ma un Padawan, quindi puoi aggiungere un altro potere della Forza a piacere ai 3 con i quali hai portato a buon fine il libro precedente – ma non puoi ri-scegliere i tuoi poteri da capo.
Il nuovo potere della Forza ha degli effetti sui tuoi punteggi di Combattività e Salute: adesso hai 4 poteri, quindi aumenti di 1 punto la tua Combattività (in quanto il bonus dovuto ai Poteri della Forza è +4 e non +3) e di 2 punti il massimo della tua Salute (in quanto il bonus dovuto ai Poteri della Forza è +8 e non +6). Ovviamente all'inizio di quest'avventura ti guarisci completamente, essendo passati diversi mesi dalla precedente. Inoltre, il tuo punteggio massimo di Forza è ora di 7 punti e non di 6.
Puoi mantenere tutti gli oggetti con i quali hai concluso il primo libro. Vai a visitare direttamente la sezione *Equipaggiamento*: puoi aggiungere altri 3 oggetti fra quelli messi a disposizione all'inizio dell'avventura.

Inoltre ci sono delle novità: in questo avventura hai il *Denaro*.
Controlla i *Potenziamenti* dei tuoi Poteri della Forza: ora che sei Padawan hai delle nuove caratteristiche.

Se invece non vuoi usare il tuo vecchio personaggio dalla precedente avventura, ne devi creare uno completamente nuovo: questo vuol dire che è la tua prima avventura, quindi cominci come un Iniziato, non puoi usare Oggetti trovati nella vecchia avventura e devi costruire da capo i tuoi punteggi, il tuo equipaggiamento iniziale, i tuoi Poteri della Forza… proprio come se questa fosse la prima volta che leggi un libro di Lite Coldlancer. Segui tutti i passaggi per creare un nuovo personaggio, a partire dalla generazione dei *Punteggi*.

REGOLAMENTO

In questa sezione sono spiegate tutte le regole del gioco. Tutto ciò di cui hai bisogno sapere per leggere e giocare a quest'avventura è contenuto qui: leggi attentamente dunque questo capitolo e le sue sotto-sezioni.

Nella sotto-sezione Punteggi, vengono spiegate le caratteristiche di base del tuo personaggio, ossia i punteggi di Salute (la tua vitalità), Combattività (la tua abilità nel combattimento) e Forza (la tua capacità di usare la Forza).
Nella sotto-sezione Equipaggiamento, ti viene spiegato il funzionamento degli oggetti che puoi portare con te, trovandoli nel corso dell'avventura e scegliendoli all'inizio dell'avventura dall'apposita lista.
Nella sotto-sezione dedicata alla Forza, ti viene spiegato che cos'è questa grande energia che esiste nell'universo di Star Wars, chi sono i Jedi e i Sith e come utilizzare la Forza, dal momento che il tuo personaggio è dotato di speciali poteri.
Nella sotto-sezione Combattimento, ti viene spiegato come si svolgono i combattimenti, dal momento che dovrai affrontare dei nemici nel corso dell'avventura.

PUNTEGGI

Le caratteristiche di base del tuo personaggio sono 3, ossia Salute, Combattività e Forza. Qui di seguito viene spiegato cosa sono questi tre punteggi e come si calcolano.

SALUTE

Il tuo personaggio possiede dei punti Salute: essi rappresentano la tua salute, appunto, cioè la quantità di danni che puoi subire prima di morire. Non appena la tua salute scende a zero punti, sei morto e la tua avventura è conclusa.

Per conoscere il tuo punteggio massimo di Salute, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 più il doppio del numero dei poteri Jedi che possiedi (ad esempio, se sei un Iniziato hai solo 3 poteri Jedi e quindi devi aggiungere 6 punti al totale). Questo punteggio rappresenta la tua piena forma fisica. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 0 punti.
Non puoi mai superare il punteggio iniziale, neanche con l'uso di oggetti guaritivi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Salute è dato da
20 punti di base + il doppio del numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 0)

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio max di Salute può variare da 26 a 35, se è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, oppure da 28 a 37 se hai com-

pletato con successo la precedente avventura – *Fuga Infernale*. Questo non tiene conto di ulteriori benefici che potresti ricevere da alcuni oggetti trovati durante l'avventura, che potrebbero innalzare la tua soglia massima di Salute.

FORZA

Se non conosci l'universo di Star Wars, troverai informazioni sulla Forza nella sotto-sezione apposita: lì capirai che cosa è la Forza e cosa sono i Poteri Jedi.

Siccome stai apprendendo le vie della Forza, sei anche in grado di usare alcuni Poteri Jedi, seppur entro una certa misura. Infatti, per usare i Poteri Jedi (che troverai elencati e descritti più avanti) dovrai utilizzare un certo numero di punti di Forza, ossia quanti te ne indica il testo. Se non hai abbastanza punti di Forza, non puoi usare quella particolare abilità.

Il tuo punteggio massimo di Forza si calcola in base al tuo Grado. Quando fai uso di punti di Forza, potrai recuperarli gradualmente: puoi recuperare 1 punto di Forza per ogni paragrafo del libro che superi senza essere coinvolto in un combattimento, o senza fare uso di nessun punto di Forza. Non puoi recuperare il punto, infatti, in questi due casi.
Ricorda inoltre che recuperi 1 punto di Forza *alla fine* di ogni paragrafo, non all'inizio. Questo significa che recuperi il punto solo dopo aver finito di leggere il paragrafo. E' una specificazione importante, perché se ti viene chiesto l'impiego di un potere Jedi, devi prima vedere se ce la fai con i punti di Forza che ti sono rima-

sti e poi dopo aggiungere il punto di Forza che hai recuperato leggendo il paragrafo, sempre se non hai già usato punti di Forza all'interno di quel paragrafo.
Non puoi mai superare il punteggio iniziale, i punti che recuperi gradualmente servono a raggiungere il massimo iniziale, mai a superarlo. Neanche con l'uso di oggetti particolari puoi superare il tuo punteggio iniziale di Forza.

Ricorda che in tutti i casi è il testo a specificarti e ricordarti quanti punti di Forza hai usato in un'occasione e quindi di eliminarli dal tuo totale, sempre. Non devi perdere punti di Forza quando ti viene chiesto di usare un potere, ma dopo che l'hai usato e che nel paragrafo è scritto "Ricorda che hai usato x punti di Forza…"

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Forza è dato dalla Tabella sul grado Jedi che trovi più avanti.

Se questo libro è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, sei un semplice Iniziato e il tuo punteggio max di Forza è dunque di 6 punti.
Se invece hai completato con successo la precedente avventura – *Fuga Infernale* – adesso hai un punteggio massimo di 7 punti di Forza.
Questo non tiene conto di altri oggetti che potrebbero innalzare, con ulteriori bonus, il tuo punteggio massimo di Forza.

COMBATTIVITA'

Siccome affronterai dei combattimenti, il tuo personaggio ha anche un punteggio di Combattività: esso andrà

confrontato con quello del tuo avversario, quindi un punteggio alto significa avere più possibilità di vittoria, e possibilità di perdere meno punti di Salute in battaglia.

Il funzionamento dei combattimenti sarà spiegato più avanti nell'apposita sotto-sezione; per conoscere il tuo punteggio di Combattività iniziale, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 10 punti.
A tale punteggio devi aggiungere due cose: il numero di arti che possiedi (3 se sei un Iniziato, come in questo libro) e il punteggio di Combattività assicurato dalla tua arma, che è la Spada Laser e aggiunge 10 punti di Combattività. Casomai ti trovassi a combattere senza Spada Laser, non puoi aggiungere questi 10 punti di Combattività e usare solo la tua Combattività di base, dal momento che combatti disarmato: cioè il punteggio estratto dalla Tabella del Destino più il numero di Poteri Jedi che possiedi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Combattività è dato da
Il numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 10) + 10 punti della Spada Laser

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio iniziale di Combattività può variare da 14 a 23, se questa è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, oppure da 15 a 24 se hai portato a termine con successo la prima avventura – *Fuga Infernale*. Questo non tiene conto di

eventuali oggetti che potrebbero innalzare con altri bonus la tua Combattività.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo personaggio può usare degli Oggetti nel corso della sua avventura: puoi trovarli durante il corso della tua missione. Il numero massimo di Oggetti che puoi portare con te è 8: infatti li metti nella tua cintura, o in piccole tasche e marsupi; non hai molto spazio a tua disposizione.

Un Oggetto col quale parti obbligatoriamente è la tua arma, la Spada Laser, l'arma dei Jedi: essa, come tutte le armi, occupa un posto nel tuo Equipaggiamento. E' la tua arma predefinita, ed è l'unico Oggetto che non puoi abbandonare deliberatamente durante il corso dell'avventura, nemmeno per fare spazio ad altri Oggetti. Gli altri Oggetti infatti possono essere eliminati in qualsiasi momento, per fare spazio o essere sostituiti da altri Oggetti che trovi durante l'avventura.
Scrivi quindi al primo posto della tua lista l'Oggetto "Spada Laser".

All'inizio dell'avventura, oltre alla Spada Laser, puoi scegliere fino ad un massimo di 3 Oggetti dalla lista che segue:

3 Pasti
(durante l'avventura può esserti chiesto di fermarti a-mangiare: se non hai un pasto, perdi 3 punti di Salute)

3 Bacta Tank
(ognuna di queste Tank può farti recuperare 4 punti di Salute: le puoi usare in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento)

2 Detonatori Termici
(sono armi che possono essere lanciate a distanza, esplodendo e colpendo un'area più o meno estesa: ognuna di essere occupa un posto nel tuo Equipaggiamento)

1 Fune
(una fune in materiale sintetico, sottile e resistentissima: fornita di un rampino per agganciarsi a sporgenze o superfici ruvide)

1 Carica Campo di Luce
(le cariche del campo di luce servono ad illuminare la zona nella quale ti trovi; sono utili quando ti trovi completamente al buio)

Ognuno di questi Oggetti occupa un numero di posti uguale al numero che decidi di portarne con te; ciò significa che i 3 Pasti, ad esempio, non sono un unico oggetto: se ne porti 3 con te, contano come 3 Oggetti separati; se ne scegli 2, occupano 2 posti separati; se ne scegli uno solo, occuperà un posto.

In questa avventura Lite Coldlancer è dotato di un pratico "campo di luce": è una serie di torce elettriche che consentono di illuminare la zona circostante per un raggio abbastanza largo. Per far funzionare il tuo campo di luce ti servono le Cariche Campo di Luce: sono efficaci ma durano poco, pertanto ognuna di esse ti

consente di effettuare un solo utilizzo del campo di luce. L'uso delle cariche verrà sempre specificato e puntualizzato dal testo del libro, durante l'avventura.

In questa avventura di Lite Coldlancer potrai usare anche il Denaro: questa rappresenta una novità rispetto alla prima avventura, nella quale non eri munito di soldi e non ti trovavi ad affrontare spese durante il viaggio. Adesso dovrai visitare luoghi civilizzati, quindi potrai (e dovrai) anche spendere soldi. In aggiunta ai tuoi oggetti hai una borsa per il denaro: non occupa spazio nel tuo equipaggiamento. Devi solamente annotare quanti soldi hai. La borsa può contenere da 0 a 100 Crediti: sono i crediti della Repubblica, accettati su gran parte dei sistemi della galassia (eccetto i sistemi più esterni).
Estrai un numero a caso dalla Tabella del Destino, in questo caso 0 = 10. Moltiplicalo per 10: sono i soldi con i quali inizi l'avventura.

LA FORZA

La Forza è un'energia che circonda tutte le creature viventi, la natura, le cose: coloro che sono sensibili ad essa e sanno usarla prendono il nome di Jedi. E' lungo e difficile l'addestramento per padroneggiare fino in fondo l'uso della Forza, ma una volta perfezionata la propria abilità un Jedi è capace di usarla per molteplici scopi: può sentire cose che gli altri non sentono, spostare oggetti con la forza del pensiero, muoversi con straordinaria agilità, vedere le cose prima che accadano, percepire le presenze di altri esseri viventi e di altri Je-

di, la loro sensibilità alla Forza, le loro intenzioni; può persino modificare le percezioni che gli altri esseri hanno, condizionare le menti deboli, disporre di poteri guaritivi.
Non esiste però solo il Lato Chiaro della Forza, che tende all'armonia fra il Jedi e il mondo che lo circonda, al Bene, a nobili ideali di pace, giustizia e uguaglianza. Esiste anche il Lato Oscuro: malefico, aggressivo, è la via dell'odio e della distruzione, della sete di potere e delle ambizioni più sfrenate. Più facile, più seducente, ma non per questo più forte, nonostante la presenza di poteri distruttivi volti a provocare la morte e la distruzione.

I Poteri Jedi che puoi apprendere sono in totale 8: questi si dividono in 4 poteri di base, comuni ai Jedi sia Chiari che Oscuri, e in 2 poteri specifici per ciascuno dei due lati della Forza.
Prima di iniziare il tuo addestramento, devi decidere quale Lato della Forza vuoi coltivare: se sei orientato verso il Bene, come il tuo maestro e l'intero Ordine dei Jedi, o se invece vuoi dare sfogo ai tuoi istinti distruttivi e alla vocazione per il Male, diventando un Jedi Oscuro.
Una volta appresi alla perfezione tutti i 6 poteri che puoi imparare, in base all'orientamento da te scelto, raggiungi il grado di Maestro.

ORIENTAMENTO

Prima dell'inizio della tua avventura, devi scegliere il tuo orientamento. Esso influirà sia sui poteri che puoi scegliere, sia sulle scelte e sul comportamento che avrai

durante l'avventura. In ogni caso sarai tu a scegliere, non il tuo orientamento, ma comunque la tua personalità benefica o malefica condizionerà un certo modo di agire che potrà rivelarsi vantaggioso o addirittura svantaggioso in certi casi.
Se scegli il Lato Chiaro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Oscuro: sarai devoto al Bene, e pertanto la tua linea di comportamento sarà sempre pacifica. Non cercherai lo scontro diretto, sceglierai sempre la soluzione meno aggressiva e più diplomatica: non sfrutti il tuo prossimo, tendi ad offrire il tuo aiuto (anche se puoi scegliere sempre di farne a meno), non uccidi e attacchi gli innocenti e gli indifesi, non commetti crimini efferati. Il tuo atteggiamento sarà in linea di massima benefico e giusto. E' una condotta che può sembrare dura da seguire, e a volte ti limita in maniera difficilmente sopportabile: ma essere un vero Jedi significa avere disciplina, calma, autocontrollo, serenità interiore, dominio delle proprie passioni e degli atteggiamenti impulsivi e irrazionali.
Se scegli il Lato Oscuro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Chiaro: sarai votato al Male, alla distruzione, alla morte. Sarai principalmente spinto dai tuoi interessi personali: non sei un Sith completamente volto al perseguimento del Male, il Bene non è scomparso totalmente da te ed hai ancora dei valori cui sei legato e affezionato, come la famiglia ad esempio; quello che cambia è che non hai alcun freno morale, all'occorrenza uccidi innocenti, commetti crimini, non hai scrupoli di alcun genere. Persegui i tuoi scopi senza remore, non hai rimorsi: è la via più comoda, più facile. Ciò non significa chiaramente che devi comportarmi continuamente in maniera negativa e malvagia, ma ami

passare all'azione e in combattimento sei guidato unicamente dall'istinto, dalla rabbia, dalla voglia di uccidere e distruggere.

Il tuo orientamento può influire delle scelte durante il gioco, e condiziona i Poteri che puoi apprendere. Osserva bene prima le caratteristiche di tutti i Poteri della Forza e fai le tue scelte, in quanto potrai usare soltanto poteri coerenti con il tuo orientamento.

POTERI JEDI

Come detto sopra, i Poteri Jedi sono in totale 8.
I Poteri Jedi di base sono 4: possono sceglierli sia i Jedi del Lato Chiaro che del Lato Oscuro.
I Poteri Jedi del Lato Chiaro sono 2: Influenza Jedi e Guarigione.
I Poteri Jedi del Lato Oscuro sono 2: Fulminazione Sith e Strangolamento Sith.

Questa descrizione dei Poteri Jedi indica le loro capacità complessive; in quanto Iniziato, non sei capace di utilizzarli al meglio. Per vedere più precisamente cosa sei in grado di fare con questi Poteri Jedi, consulta il paragrafo Le vie della Forza.

Alcuni poteri sono anche *gratuiti*, nel senso che il solo fatto di possederli ti permette di utilizzarli, nei casi più semplici; tutti i poteri, se il testo lo richiede, prevedono che tu utilizzi un certo numero di punti di Forza specificati dal testo stesso.

Telecinesi
E' la capacità di spostare gli oggetti grazie alla Forza. Col crescere del tuo grado e della tua esperienza aumenterà considerevolmente la distanza entro la quale potrai usare questo potere, e soprattutto la dimensione e il peso degli oggetti che puoi spostare. Da piccoli oggetti poco pesanti, sarai in grado di spostare con disinvoltura anche corpi pesantissimi e di grosse dimensioni. Sei inoltre in grado di spingere con violenza oggetti e persino esseri viventi, in maniera da arrecare loro danno.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Agilità Jedi
E' la capacità di essere agili come un vero Jedi. Ti consente non solo di muoverti con velocità e destrezza, ma anche di produrre brevi scatti di velocità nella corsa, e soprattutto di compiere grandi, enormi balzi. La tua agilità può aiutarti a trarti d'impaccio in situazioni estremamente difficoltose, e col crescere del tuo grado aumenterà la tua destrezza e la dimensione dei tuoi balzi.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Sesto Senso
E' il sesto senso dei Jedi, che permette loro di vedere le cose prima che accadano. Oltre ad avvisarli con pochi secondi di anticipo di un pericolo immediato, permette ad uno Jedi, col crescere del grado, di percepire sempre più distintamente immagini, scene, fino a vere e proprie visioni di eventi che accadono sempre più lontani nello spazio e nel tempo.

L’uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Percezione Jedi
Le percezioni dei Jedi sono molto più sensibili e approfondite del normale: questo riguarda sia le percezioni fisiche che quelle mentali. Un Jedi può muoversi in ambienti bui, i suoi sensi normali si affinano, la sua vista è più acuta. Ma soprattutto, un Jedi col crescere del suo grado può percepire con chiarezza sempre maggiore le intenzioni, i pensieri, gli atteggiamenti di ogni essere vivente, anche e soprattutto di esseri sensibili alla Forza e di altri Jedi. Inoltre, un Jedi percepisce le presenze di esseri viventi attorno a lui, anche a grande distanza, e capisce sempre più esattamente con quanta intensità la Forza sia in uno Jedi.
L’uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Influenza Jedi
Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.
Un Jedi può influenzare le menti deboli: può alterare le loro percezioni, facendo credere loro di non aver sentito qualcosa che hanno sentito, o di sentire rumori che non esistono. Puoi indurre le menti deboli ad assecondare le tue frasi, a rispondere affermativamente alle tue domande. Col crescere delle tue facoltà, riuscirai addirittura a far credere alle menti deboli di non vederti, risultando invisibile ai loro occhi.
L’uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Guarigione
Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.
Un Jedi può recuperare punti di Salute, parzialmente, oltre ad esercitare poteri guaritivi sugli altri col crescere del grado. Può anche riuscire ad annullare o comunque rallentare l'effetto di veleni e sostanze tossiche sul suo organismo.
L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare; consulta la sezione successiva. Non può comunque superare un massimo di 7 punti di Forza per volta.

Fulminazione Sith
Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.
Consiste nel lanciare fulmini dalle proprie mani, colpendo un qualsiasi bersaglio alla portata di chi lo usa. Ha una distanza limite, è efficace a corta e media distanza e provoca danno; col crescere del tuo grado potrai anche provocare morte immediata ad un nemico. E' un potere distruttivo, offensivo, ed ha il vantaggio di essere efficace contro ogni bersaglio e di poter essere usato durante il combattimento.
L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare, se usato in combattimento; se richiesto dal testo, parte da un minimo di 3 punti di Forza. In ogni caso si può adoperare un massimo di 7 punti di Forza.

Strangolamento Sith
Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.
Consiste nello strangolare e uccidere esseri viventi. E' anch'esso un potere distruttivo ed offensivo, ma presenta delle differenze dalla Fulminazione Sith: provoca

sempre morte immediata, ha un raggio d'azione molto maggiore, ma non è efficace contro esseri inanimati o cavalieri Jedi e non può essere usato durante un combattimento, ma solo quando lo richiede il testo. Col crescere del grado, aumenta il raggio d'azione e la facoltà di combinarne l'uso in sequenze.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

GRADO

Questa tabella mostra il tuo grado Jedi in base al numero di poteri che possiedi, e i corrispondenti punti di Forza che rappresentano il tuo massimo punteggio.

Grado	Numero di Poteri Jedi	Punteggio massimo di Forza
Iniziato	3	6
Padawan	4	7
Cavaliere Jedi / Oscuro	5	8
Maestro Jedi / Oscuro	6	10

LE VIE DELLA FORZA

Questa sezione ti istruirà, avventura dopo avventura, su come i tuoi Poteri Jedi evolvono col crescere del grado e quindi dell'esperienza.
All'inizio di quest'avventura sei un semplice Iniziato, ciò significa che possiedi solo 3 Poteri; siccome sei all'inizio del tuo cammino, c'è una limitazione nelle arti che puoi apprendere. Puoi apprendere al massimo 1

potere del Lato Chiaro o del Lato Oscuro; questo significa che devi scegliere almeno 2 Poteri Jedi di base. Puoi quindi decidere di comporre i tuoi 3 poteri in due modi: 2 di base e 1 di un lato specifico (chiaro od oscuro) oppure 3 poteri di base. Ricorda che anche se scegli 3 poteri di base e nessuno di un lato specifico, devi comunque decidere il tuo orientamento.
Nelle prossime avventure, potrai aggiungere ai poteri che hai scelto un altro potere: uno per ogni avventura portata a termine con successo, senza modificare quelli che avevi precedentemente. Questo ti permetterà di apprendere progressivamente tutti i poteri e diventare, nell'ultima avventura, un Maestro Jedi o un Maestro Sith.

Col crescere del grado otterrai una serie di vantaggi. Il primo è che i punteggi di Salute, Forza e Combattività dipendono dal numero di poteri che possiedi; aumentando, essi incrementano questi punteggi. Inoltre, possedendo un maggior numero di poteri è più probabile che tu possegga un potere di cui ha bisogno e che ti viene richiesto dal testo.
Il vantaggio principale è però quello che i tuoi poteri miglioreranno e si perfezioneranno. Anche se possiedi un potere Jedi, infatti, non sei in grado di utilizzarlo al meglio. Raggiungerai capacità sorprendenti col passare del tempo, acquistando abilità che un semplice Iniziato non possiede.

BAGAGLIO DI BASE

Riguardo ai 4 Poteri Jedi di base, bisogna dire che anche se non li possiedi tutti, hai comunque delle capacità di fondo. Esse sono minime, ma constituiscono il "bagaglio di base" di qualsiasi Jedi, anche se non è esperto di tutti i 4 Poteri Jedi di base. Il loro uso è ovviamente naturale, gratuito, già previsto dal libro.

Telecinesi
Anche se non possiedi questo potere, puoi sempre spostare piccoli oggetti col pensiero, ammesso che non siano lontani.

Agilità Jedi
Non sei molto agile, ma puoi comunque fare dei salti di una certa dimensione, anche se non straordinari.

Sesto Senso
La Forza ti permette comunque di avere dei riflessi eccezionali: se non possiedi questo potere, invece di avvertire il pericolo immediato con qualche secondo di anticipo, lo senti solo poche frazioni di secondo prima che ti colpisca; questo lasso di tempo sarà sufficiente in parecchi casi ai tuoi riflessi Jedi, ma non sempre.

Percezione Jedi
Se non possiedi questo potere, l'unica cosa che sei in grado di sentire è la presenza di esseri sensibili alla Forza, Jedi o Sith che essi siano, senza però poterli localizzare o capire precisamente la loro abilità nell'uso della Forza.

INIZIATO

Un Iniziato ha da poco cominciato a percorrere le vie della Forza. La tua personalità deve essere ancora formata in gran parte, ma la scelta del tuo Orientamento comincia a riflettersi nel tuo comportamento e in alcune situazioni che incontrerai durante l'avventura.
Per quanto riguarda i poteri che scegli, però, sei comunque esperto nel loro uso e capace di sfruttarli in buona parte.

Telecinesi
Ti permette di spostare anche oggetti di media grandezza e peso, e aumenta parecchio il tuo raggio d'azione rispetto a quello, limitatissimo, che avresti senza.

Agilità Jedi
Sei molto più agile del normale; puoi anche produrre dei brevi scatti, sei molto veloce nella corsa. Ma soprattutto i tuoi salti sono fenomenali, molto grandi, parecchio maggiori di quelli che può fare un qualunque essere umano.

Sesto Senso
Senti il pericolo con anticipo di alcuni secondi, che sono necessari non solo all'azione dei tuoi straordinari riflessi Jedi, ma anche a metterti in guardia per tempo. Non hai problemi a deflettere con la Spada Laser i colpi che vengono sparati verso di te, nemmeno se da numerosi avversari e a ravvicinata distanza.

Percezione Jedi
Puoi vedere al buio, i tuoi sensi si affinano molto più di quelli di un normale essere umano. Ti accorgi immediatamente della presenza di esseri sensibili alla Forza vicino a te, ma puoi sentirli anche se si trovano a grande distanza. In un ambiente deserto, puoi percepire presenze viventi anche a centinaia di metri lontano da te.

Influenza Jedi
Puoi condizionare le percezioni delle menti deboli in una certa misura. Puoi far credere loro di sentire per un istante un rumore che non c'è, o di aver visto per un attimo qualcosa che non esiste, ma non puoi compiere ancora l'operazione opposta: occultare rumori o visioni richiede più abilità. Sei in grado di indurre le menti deboli a credere ciò che dici loro e di assecondare il tuo volere, espresso nelle frasi che gli rivolgi.

Guarigione
Può capitare raramente che ti venga chiesto durante l'avventura. Il suo utilizzo è di natura pratica: in qualsiasi momento, anche durante un combattimento, puoi decidere di utilizzare un certo numero di punti di Forza e convertirli in punti di Salute, guarendoti. Il massimo di punti che puoi usare in questo modo è comunque di 3 alla volta, in un paragrafo o durante un intero combattimento, non di più.
C'è inoltre un'importante limitazione: i punti di Salute che puoi recuperare in questo modo non possono superare il totale di 12 per avventura.

Fulminazione Sith
I fulmini scaturiti dalle tue mani hanno un raggio d'azione di una decina di metri circa. Questo potere può essere usato sia contro esseri viventi che contro bersagli inanimati, e non fallisce mai nel colpire l'obiettivo. Tuttavia esso provoca dei danni, non causa morte immediata: la sua forza aumenterà col crescere del tuo grado. Può esserti chiesto dal testo, in particolari occasioni, ma puoi anche utilizzarlo di tua volontà durante un combattimento. In questo caso, scegli un certo numero di punti di Forza che intendi usare, raddoppiali e questo sarà il totale di punti di Salute che togli al tuo nemico. Puoi fare questo ad ogni scontro del combattimento. Il numero massimo di punti di Forza che puoi usare in questo modo dipende dal numero di poteri che possiedi: essendo un Iniziato, puoi usare fino ad un massimo di 3 punti di Forza per volta (cioè in un singolo scontro), corrispondenti ad un danno massimo di 6 punti. Puoi usarla in più scontri dello stesso combattimento.

Strangolamento Sith
Un altro modo per attaccare i tuoi nemici. Il raggio d'azione è molto maggiore, di oltre cento metri, ma gli unici bersagli che puoi colpire sono esseri viventi. Questo potere causa però morte immediata. Non fallisce mai nel colpire l'obiettivo, ma esseri potenti nell'uso della Forza come cavalieri Jedi o Sith sanno difendersi da questo attacco, a differenza della Fulminazione Sith che è comunque efficace contro di loro. Si può usare solo quando lo richiede il testo, non si può mai applicare durante un combattimento.

PADAWAN

Un Padawan è un allievo che segue un maestro nell'apprendimento delle vie della Forza. In realtà non hai più un maestro che ti segue, in quanto Shin Coldlancer, il tuo mentore, è stato catturato dai soldati repubblicani e non ne hai più notizie, ma comunque hai occasione di sviluppare l'uso della Forza mettendolo alla prova e affrontando difficili prove, come la fuga da Kemboo II, e dedicando lunghi giorni ad affinare le tue capacità.

Telecinesi
Sei in grado non solo di spostare oggetti, ma anche di spingerli con forza. Puoi usare questa facoltà per attaccare esseri viventi arrecandogli danno, per spostare improvvisamente oggetti pesanti, per frantumare oggetti che con le sole capacità di base non riusciresti nemmeno a spostare. Questo può rivelarsi utile in un maggior numero di situazioni ed anche per combattere contro alcuni avversari.

Agilità Jedi
La tua agilità è maggiore, ma soprattutto sei in grado di effettuare salti più alti. La dimensione dei tuoi salti è aumentata e continuerà ad aumentare a mano a mano che progredisci nell'uso della Forza.

Sesto Senso
Hai delle visioni di eventi, presenti o futuri prossimi, che ti riguardano direttamente. Tali visioni non sono perfettamente chiare ma rappresentano in ogni caso la verità, in quanto sono eventi vicini a te nel tempo. Po-

trebbe anche capitarti di riconoscere un luogo, un oggetto o qualche altro dettaglio significativo in una di queste visioni.

Percezione Jedi
Puoi capire con esattezza l'abilità nell'uso della Forza da parte di esseri sensibili: riesci a comprendere l'Orientamento e la maestria che essi hanno dei poteri della Forza.

Influenza Jedi
Le tue facoltà mentali possono provocare dei brevi attimi di totale smarrimento nelle menti deboli; durante questi momenti, le percezioni delle menti influenzate sono praticamente nulle: non vedono, non sentono, non si accorgono di nulla, i loro sensi sono del tutto obnubilati, seppure soltanto per qualche secondo.

Guarigione
Il massimo di punti della Forza che puoi usare per curarti in un paragrafo o durante un combattimento è di 4 per volta, non di più. Questo aumenta l'entità delle tue guarigioni, ma comunque non puoi recuperare più di 12 punti per avventura in tal modo.
Inoltre sei in grado di riconoscere ed utilizzare, intuitivamente, oggetti di natura guaritiva che incontrerai nel corso delle tue avventure (anche se magari in precedenza non ne avevi nessuna conoscenza) grazie alla Forza.

Fulminazione Sith
Il numero di punti della Forza che puoi usare alla volta (in ciascuno scontro di un combattimento) per arrecare danno è adesso di 4, non più di 3. Significa che si può

infliggere all'avversario un danno massimo di 8 punti di Salute, utilizzando 4 punti di Forza, in uno scontro.

Strangolamento Sith
Aumenta il raggio d'azione e la forza dello strangolamento: può essere usato con efficacia contro avversari sensibili alla Forza che siano meno esperti e potenti di chi tenta di strangolarli, sebbene non avrà effetto se essi hanno potenza maggiore, o uguale, di chi li attacca usando questo potere.

COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura, dovrai affrontare dei nemici in combattimento. Anche loro avranno un punteggio di Combattività e di Salute, come te, che ti viene specificato dal testo. Lo scopo del combattimento è di uccidere il nemico, portando a zero i suoi punti di Salute e cercando di perdere meno punti di Salute possibile.

1. La prima cosa da fare è di scrivere il *Rapporto di combattività* che esiste fra te e il nemico. Tale rapporto non è altro che la differenza tra la tua Combattività e la Combattività del nemico: può essere un numero positivo se tu hai più combattività, è di zero se avete lo stesso punteggio di combattività, e può essere anche un numero negativo se tu hai meno combattività del tuo nemico
2. Una volta determinato il Rapporto di combattività, inizia il combattimento. Il combattimento è diviso in diversi scontri. Ad ogni scontro, tu devi estrarre un numero dalla Tabella del Destino.

3. Estratto il numero dalla Tabella del Destino, devi ricorrere alla tabella *Risultati di combattimento*. Ad ogni scontro, devi fare l'incrocio fra il numero estratto dalla Tabella del Destino e il rapporto di combattività del combattimento. Nella casella sono indicati i punti di salute che perdi tu e quelli che perde il tuo nemico.
4. Riprendi dal numero 2. Continuando in questo modo, estrazione dopo estrazione e scontro dopo scontro, uno dei due personaggi arriverà a zero punti di Salute. Se sei tu ad arrivare a zero, sei morto e la tua avventura è finita; se è il tuo nemico, significa che hai vinto il combattimento.

Ecco un esempio pratico che ti illustra il procedimento.

Supponiamo che Lite Coldlancer deve affrontare un gruppo di Predoni Tusken. Lite Coldlancer ha una Combattività di 18 e una Salute di 28, mentre i Predoni Tusken hanno Combattività 16 e Salute 33.

1. Il *Rapporto di combattività* fra Lite Coldlancer e i Predoni Tusken è +2. Infatti, il punteggio di combattività di Lite Coldlancer è 18 e quello dei Predoni Tusken è 16, e 18 -16 = 2
2. Scritti i punteggi di Salute tuo e del tuo nemico, e fissato il rapporto di combattività, si comincia col primo scontro. Estrai un numero dalla Tabella del Destino ed esce il numero 5
3. Controlli la tabella *Risultati di combattimento* e vedi che, all'incrocio fra il rapporto di combattività +2 e il numero estratto 5, accade che il nemico perde 8 punti di Salute e tu ne perdi 2. Quindi i Predoni Tu-

sken scendono a 33 – 8 = 25 punti di Salute e tu scendi a 28 – 2 = 26 punti di Salute.

4. Effettui un altro scontro: sorteggi un numero, effettui l'incrocio sulla tabella dei Risultati di combattimento, vedi quanti punti di Salute avete perso tu e il tuo nemico, li sottrai. Poi effettui il terzo scontro, poi il quarto, il quinto, e così via, fino a quando non vinci il combattimento oppure vieni ucciso.

A volte durante il combattimento può esserti offerta la possibilità di fuggire. Questo significa che, se dopo un qualsiasi scontro vuoi terminare il combattimento, sei libero di farlo e di andare al paragrafo indicato nel testo. Non devi però dimenticare che i punti di Salute che hai perso fino a quel punto, sono ormai persi: le ferite che hai subito fino a quello scontro, infatti, sono effettive perché hai deciso solo in quel momento di andartene. A volte ti verrà detto che non puoi fuggire prima di aver concluso un certo numero di scontri.
Alcune volte, invece, può venirti detto di interrompere il combattimento dopo un certo numero di scontri: in tal caso, devi ultimare gli scontri indicati e poi andare al paragrafo indicato nel testo.

Nota bene: la Tabella del Destino e la tabella Risultati di Combattimento sono in un file allegato a questo. Prima di cominciare la tua avventura, stampale.

CHE LA FORZA SIA CON TE!

La tua avventura sta per cominciare, Lite Coldlancer. Ricorda che solo un saggio uso della Forza potrà consentirti di superare le difficoltà e portarla a compimento.

Le scelte che prenderai influenzeranno drasticamente la difficoltà del gioco: scelte sbagliate possono condurti a subire gravi danni, metterti in situazioni complicate e addirittura portarti direttamente alla morte! Quindi opera con attenzione e oculatezza le tue scelte.
Gli oggetti che trovi sul cammino possono essere anche inutili, nel senso che non servono a nulla e che tu, portandoli con te, occupi solo spazio che potresti destinare ad altri oggetti. Alcuni oggetti ancora possono rivelarsi addirittura dannosi! Fai quindi attenzione agli oggetti che decidi di portare con te.
Scegli con cura i Poteri Jedi. Essi possono salvarti la vita in più di un'occasione. Ricorda inoltre che sei hai dei punteggi bassi di Combattività e Salute, ci sono dei poteri che possono aiutarti come la Guarigione (per recuperare Salute) o la Fulminazione Sith (per portare a termine più facilmente i combattimenti). Ma attento a non consumare troppi punti di Forza: potrebbero venirti a mancare quando il testo lo richiede per usare altri Poteri Jedi.

Comportandoti con saggezza riuscirai a portare a termine qualsiasi avventura. Che la Forza sia con te, Lite Coldlancer!

1

Tutti i preparativi sono ormai completi. Tua sorella Karen si trova a Tardos, nella base di Ballah l'Hutt, prigioniera. L'intento del malvagio boss della malavita tardoniana è evidentemente quello di realizzare una vendetta trasversale su te e tutta la tua famiglia, motivo per cui non puoi lasciarlo più libero di compiere altre malvagità ai vostri danni.

Tuo padre, Denda, si avvicina a te: vi trovate in una delle rigogliose foreste equatoriali del pianeta Krant, abitato unicamente dalla pacifica razza dei Toar, esseri simili a grosse scimmie umanoidi. Come loro, vivete solo di agricoltura.

"Mi raccomando, Lite: sii attento a te stesso, innanzitutto. Non vorrei che Ballah mi togliesse due figli."

"Non preoccuparti, padre" rispondi sicuro di te "ho fiducia nella Forza: sento che riuscirò a salvare Karen e a sconfiggere Ballah. Lo sento."

Fiducioso nelle tue sensazioni, dai un'occhiata all'unico mezzo di trasporto rimasto alla vostra famiglia: l'*Ice Spear*, un KT-800 Correlliano che usavate per scambi commerciali di piccole quantità di merci pregiate e che adesso è l'unica astronave esistente sull'intero Krant.

"Troppo rischioso usare l'*Ice Spear* per atterrare su Tard-Ei-Tari… è troppo famoso a Tardos, e sicuramente Ballah lo sta cercando in mezza galassia." osserva Denda Coldlancer, tuo padre.

"Infatti non lo useremo. Il mio piano è un altro: dovrai solamente darmi un passaggio sul vicino pianeta di Phonos, assieme ad uno dei carichi di Riso Rosso che vendiamo sempre ai mercanti di quelle parti. Di lì in avanti me la vedrò io, da solo."

Denda ti guarda e annuisce: il Riso Rosso è il prodotto principale di Krant, costa poco ed è l'unico genere che potete esportare sui pianeti più civilizzati, come Phonos e Tard-Ei-Tari, che sono a corto di beni fondamentali come l'acqua ed il cibo.
Il tuo piano è semplice: scenderai su Phonos con il carico di Riso Rosso e cercherai un passaggio (dietro pagamento) su uno dei grossi battelli mercantili che salpano per Tard-Ei-Tari, in modo da giungere sul pianeta passando completamente inosservato.
Salite a bordo dell'*Ice Spear*: vi allontanate dall'atmosfera di Krant, mentre guardi le capanne del villaggio di Toar dove alloggia quel che resta della tua famiglia – tua madre Flynn e tua sorella minore Yané attendono laggiù. Ben presto, effettuate il salto nell'iperspazio, diretti verso Phonos.

Vai al **91**

2

Non sei agile: le lame ti feriscono in più punti. Riesci ad evitare ferite mortali, ma i tuoi scarsi riflessi ti costano la perdita di 5 punti di Salute per le ferite.
Imprecante per il dolore e le emorragie, alzi lo sguardo al cielo e vedi i Tagliatori di Teste dirigersi verso di te. Lanciano i loro dischi: non puoi rimanere fermo qui, e devi per forza attaccarli al centro, nel bel mezzo dello spiazzo, andandogli a corpo a corpo. La brutta notizia è che qui sei vulnerabile agli attacchi degli altri Tagliatori di Teste, che sparano le loro lame in continuazione.

Tagliatori di Teste Iridoniani

Combattività 18 Salute 23

Se vinci il combattimento entro 5 scontri, vai al **37**
Se dopo 5 scontri non li hai ancora uccisi, interrompi il combattimento e vai al **247**

3

La vista ti si annebbia, le orecchie ti fischiano. La capsula sta acquisendo decisamente troppa velocità. Ti senti praticamente spacciato: l'impatto col terreno è violentissimo, la capsula vibra tutta e sopravvivi per puro miracolo. Perdi 8 punti di Salute.
Lo sportello del guscio si apre, e quando riemergi capisci perché ti sei salvato. La tua fortuna è stata di atterrare nel bel mezzo del deserto: l'impatto con le sabbie ti ha permesso di sopravvivere, mentre se invece avessi colpito una delle grandi catene montuose del pianeta non ci sarebbe stata storia. La sfortuna è che sei perso in un enorme deserto.
Sei sul tuo pianeta natale, ma non nel punto in cui desideravi arrivare. Ti guardi intorno, e non vedi traccia di insediamenti all'orizzonte. Aguzzando la vista scopri il tipico profilo dei monti Turnkrag in lontananza, e realizzi la tua posizione. Sei nel centro del Mare di Fuoco, il più grande e arido deserto del pianeta, oltre un centinaio di chilometri a sud di Tardos, capitale del pianeta e tua destinazione.
Ti senti perso: come raggiungere Tardos?

Continua al **131**

4

Ti prepari ad affrontare il grosso gruppo di ratti; la tua Spada Laser lacera facilmente le loro carni ma sono in molti, feroci, e tutti molto affamati e determinati a mangiarti vivo.

Ratti carnivori

Combattività 16 Salute 24

Se vinci, vai al **223**

5

Congratulazioni, hai indovinato! Una volta capita la regola matematica, è facile far saltare questo genere di serrature.
All'interno della cassaforte trovi i rifornimenti che tuo padre aveva conservato in caso di emergenze:

50 Crediti
2 Bacta Tank
2 Detonatori Termici
3 Pasti
1 Carica Campo di Luce
1 Infuso di Kolto

Puoi prendere quello che vuoi. Conosci già le funzioni di tutti gli oggetti, tranne che dell'infuso di Kolto. Il Kolto è una potente erba medicinale, capace di guarire tantissimi tipi di infezioni, malattie, veleni, funghi, ed altro ancora.

Se sei infetto da Veleno Thakra, trovi davanti a te l'unica cura che conosci: applichi l'Infuso di Kolto sulla ferita e il resto lo bevi. Questo ti guarisce completamente: puoi cancellare la condizione di *infetto dal Veleno Thakra*.
Altrimenti, puoi portarlo con te come oggetto per usarlo in futuro, casomai ne avessi bisogno.

Lascia l'hangar Coldlancer e vai verso Tardos, al **51**

6

Un flusso di odio attraversa la tua mente e il tuo corpo, e anche quella di Nemos Hatt. Una scarica come di elettricità pura corre fra voi due. Pensi alle ferite che cospargono il corpo di tua sorella, e questo abbatte completamente la razionalità che governa la tua mente. Adesso non ragioni più, tutte le membra del tuo corpo sono tese unicamente al combattimento: sei governato solo dalle sensazioni, e lasci che esse scorrano vigorose nel tuo corpo e che ti guidino nella lotta.

Se hai un Medaglione Sith, vai al **224**
Se non hai questo oggetto, vai al **214**

7

Lo spacciatore rodiano è soddisfatto dell'affare concluso. Accenni ad entrare in casa, e nessuno ti fa problemi. Probabilmente è una prassi comune, fra gli acquirenti.
Quello che vedi all'interno è ancora peggio di quello che c'è all'esterno: le pareti di alcune stanze sono state abbattute, alcune macerie ancora rimangono sul pavi-

mento, mentre un ammasso di delinquenti di tutte le razze che popolano Tard si azzuffano in quella che una volta era la tua abitazione. Sotto gli effetti della Striknoon, i combattimenti sono cruenti e danneggiano tutto ciò che trovano. Non distingui più la fisionomia della tua casa, nessuna traccia di ciò che c'era prima è rimasto a casa tua.

Se hai il Sesto Senso, vai al **13**
In caso negativo continua al **279**

8

Congratulazioni, Lite Coldlancer! La serratura rappresentava la tabellina del 3 in un'aritmetica modulo 10: inserendo la cifra mancante, hai sbloccato i meccanismi di chiusura d'emergenza. Siccome tutti gli altri sistemi di sicurezza sono disattivi, la porta si apre. Nascondi l'Esplosivo al Plastico tra i tuoi oggetti, in modo che non dovrai restituirlo a Devon: puoi conservarlo, invece, potrà esserti utile in futuro.
Osservi la stanza della Gemma: è cubica, pavimento e pareti sono realizzate in metallo nero scintillante e non v'è differenza alcuna. Al centro della sala, tenuta sospesa a mezz'aria grazie ad un dispositivo antigravitazione, c'è la Gemma Zaloriana. E' di un rosso infuocato, brilla di luce propria, è stupenda: di forma sferica, in realtà la sua superficie è multisfaccettata, e produce dei riflessi stupendi che scompongono la luce in tutti i colori dell'iride, mandandoli a riflettersi sulle pareti della stanza.
Non hai tempo però per contemplarne la bellezza, devi prenderla. Ti ricordi quello che ti ha detto Devon: il pa-

vimento ha dei sensori che reagiscono alla minima pressione, quindi non puoi entrarvi. Inoltre, la Gemma è circondata da una teca cubica di metallo trasparente, ma pesantissimo: è l'Optalidon, sintetizzato in laboratorio, materiale artificiale non esistente in natura.
Guardi in alto e vedi una cosa che potrebbe aiutarti: una sbarra di ferro corre parallela alla stanza, su nel soffitto, a pochi metri di distanza dalla teca contenente la Gemma.

Se hai la Telecinesi, 4 punti di Forza, e vuoi richiamare a te la Gemma, vai al **210**
Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, o in alternativa puoi contare su una Fune tra i tuoi oggetti, e vuoi usarla per appenderti alla sbarra di ferro e raggiungere la Gemma, vai all'**81**
Se vuoi usare la Percezione Jedi, con 3 punti di Forza, per meglio esaminare la stanza, vai al **211**
Se non hai nessuno di questi poteri o oggetti, o preferisci non usarli, devi trovare un altro modo: continua al **31**

9

Continui la ricerca di un biglietto per le strade di Paidos, ma sfortunatamente non trovi nessuna occasione. Non trovi proprio nessun biglietto! E' incredibile, non hai mai incontrato tutte queste difficoltà. Hai impiegato parecchie ore infruttuosamente e l'ultima speranza è proprio andare al porto e vedere cosa riesci a rimediare.

Vai al **215**

10

Nemos urla di dolore per l'ultimo colpo che gli hai inferto. Vi ritirare entrambi: la lotta sta entrando in un momento critico. Nemos Hatt, gocciolante per le ferite subite, con la tunica stracciata in più punti, ti lancia un'ultima occhiata di pura malvagità.

"Non finisce qua… ci rivedremo molto presto, Coldlancer… ci rivedremo…"

Vuoi attaccarlo e portare alla fine il combattimento, ma Nemos Hatt è agilissimo: corre verso l'altra estremità del tetto e spicca un balzo poderoso verso un lontano edificio. Stai per inseguirlo, quando un'esplosione scuote l'aria dietro di te: una granata! Ti accucci, quando vedi altre granate lanciate al tuo indirizzo. Devi evitarle; mentre corri da una parte all'altra del tetto, noti i granatieri sistemati sui tetti tutt'intorno. E' una maledetta trappola: gli uomini di Ballah ti vogliono morto. Non puoi inseguire Nemos: devi pensare a sopravvivere.

Ti lanci al suolo, rotolando su te stesso. Devi scomparire, ma ecco emergere dall'ombra tutti i tirapiedi di Ballah che prima non avevi visto: erano nascosti, ed ora ti vogliono morto. Sono in troppi, ti circondano, e come se non bastasse il bombardamento di granate non ti lascerà scampo. Ti senti con l'acqua alla gola e forse questo è l'ultimo combattimento che affronterai, quando arriva dal cielo la salvezza.

Vai al **53**

11

Carichi un unico, portentoso balzo verso l'alto: calibrandolo alla perfezione, atterri proprio sull'altra estremità del pozzo. Sei nel buio più totale, non riesci nemmeno da qui a distinguere la profondità della fossa nella quale sei caduto dal resto del tunnel che ti circonda. Ancora scosso per la caduta, ti rimetti in sesto e continui a camminare. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza per usare questo potere.

Il tunnel non si restringe ulteriormente, il che ti consente di avanzare. Ti chiedi se stai andando verso la fortezza o lontano da essa, quando noti alla tua sinistra che il tunnel si biforca. Non senti arrivare liquidi da nessuna delle due parti; quale sarà la via migliore?

Se svolti a sinistra, vai al **197**
Se continui diritto, vai al **265**

12

La pianura davanti alla fortezza è piena di rocce, ripari, pertanto scivolare verso le miniere senza essere visto da eventuali osservatori non è difficile. Ci vuole tempo, e tu devi consumare 1 Pasto o perdere 3 punti di Salute.
Ci sono varie gallerie, scavate nella roccia. Ti infili in una di quelle deserte, e ti nascondi nell'ombra. I Gamorreani sono tutti intenti a frustare i poveri Tardoniani che lavorano, il che ti fa vibrare di rabbia, ma trattieni l'istinto di intervenire; la cosa migliore che puoi fare per tutti loro è riuscire a uccidere Ballah. Prosegui lungo la galleria che hai imboccato, e da un certo punto in poi i tunnel si fanno molto più stretti e cavernosi.

L'atmosfera è soffocante, non c'è aria, le temperature elevate. Sei madido di sudore, quando davanti a te si apre un bivio. Due tunnel, uno alla tua sinistra, l'altro alla tua destra, si perdono nella totale oscurità delle montagne. Eppure entrambi corrono in direzione della fortezza di Ballah.

Se hai la Percezione Jedi, vai al **57**
Se prendi quella di sinistra, vai al **110**
Se vai a destra, vai al **282**

13

Le sensazioni che percepisci sono così forti che non puoi ignorarle. Chiudi gli occhi e vedi una scena dinanzi a te. Vedi tua sorella Karen tornare a Tardos, entrare con circospezione a casa, chiamare a gran voce papà, mamma, zio Shin, te e gli altri, ma nessuno può rispondere. Poi, ecco emergere un gruppo di uomini di Ballah, capeggiati da un personaggio avvolto in un mantello nero. La tunica nera che lo avvolge è l'ultimo dettaglio che vedi, prima che la scena svanisca. E' così che hanno catturato Karen.

Continua al **279**

14

Il battello sta per partire: insisti con notevole vigore, ed il capitano è talmente infastidito che desidera che tu ti tolga di torno il prima possibile. Accetterà degli oggetti come pedaggio.

Scegli 3 oggetti a piacere e cancellali dal tuo equipaggiamento (non puoi scegliere la Spada Laser). Se non hai 3 oggetti all'infuori della Spada Laser, dagli tutti gli oggetti (eccetto la tua arma) più tutti i soldi che ti sono rimasti. Il capitano accetta la tua offerta e ti lascia entrare.

Sistemi il cargo di Riso Rosso a bordo del battello, e sali. Prosegui al **59**

15

Sali per la scala di ferro, ma i Tagliatori di Teste avevano previsto questa mossa. Contemporaneamente lanciano le loro lame; ti abbassi, sperando di evitarle, ma non sono dirette verso di te: sono dirette verso i sostegni di ferro della scala. I dischi di acciaio mandaloriano tagliano come burro il ferro, e la scala cade al suolo.
Cerchi di rotolare via al momento dell'impatto, ma altri attacchi dei Tagliatori di Teste cercano di intercettare la traiettoria che il tuo corpo disegna in aria col suo movimento. Una lama entra nel polpaccio sinistro: perdi 3 punti di Salute.
Imprechi contro il dolore, scatti in piedi, pronto ad evitare altri attacchi. Ma l'uomo misterioso, che sembra essere il capo, alza il braccio e gli Iridoniani si fermano. Poi, con studiata lentezza, si toglie il mantello. Finalmente ne intravedi l'aspetto: indossa una larga tunica nera, tipica dei viaggiatori del deserto di Tard, lunga fino a terra, con un grosso cappuccio a coprire il volto. Quando l'uomo lo solleva, il suo sguardo iniettato di sangue ti dice immediatamente che sei di fronte ad un accolito del Lato Oscuro della Forza

Se hai completato la precedente avventura di Lite Coldlancer, vai al **35**
Altrimenti vai al **28**

16

Devi agire con molta accuratezza: concentri la forza della tua mente sui due Twi'lek, e li mandi a sbattare all'altro capo della stanza, lanciandoli con violenza contro le pareti. Rompi l'osso del collo ad entrambi, e quando i loro corpi cascano a terra la vita li ha già abbandonati.
Approfittando del momentaneo shock dei guerrieri di Devon, ti infrapponi tra loro ed Ala e volteggiando la tua Spada Laser dai inizio ad un combattimento spietato. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Tirapiedi di Devon

Combattività 17 Salute 22

Se vinci, vai al **281**

17

Il tunnel torna a diventare di un buio pesto, quasi totale come quello della prima parte delle fognature, quando termina bruscamente. Davanti a te c'è una grossa vasca di accumulo dei liquami; è qui che vengono buttati gli scarichi per poi fluire nel resto delle condotte, che tu hai attraversato. Sei al capolinea; i liquami vengono incanalati da un complesso sistema di tubi sulla tua testa. Il più largo dei tubi ha un diametro grande abbastanza

da permetterti di percorrerlo; a questo punto è l'unica via che hai per sperare di entrare nella fortezza.
Prendi il coraggio a due mani e ti decidi a percorrere il tubo, verso l'alto.

Se hai il Sesto Senso, vai al **176**
Altrimenti continua al **71**

18

Dall'ascensore si diparte un corridoio simile a quello che c'era al piano terra. Lo segui, esso corre lungo le mura dell'ultimo piano della fortezza: ti puoi affacciare alle finestre che come tanti oblò di forma ovale ti permettono di osservare la piana rocciosa di Zaloriis, le montagne intorno, i fumi che si alzano dalle aulee sotterranee di questa imponente roccaforte. Guardi verso le colline dove è nascosto lo *Spire Killer* di Ala; è lì che ti aspetta, ed è lì che speri di tornare con Karen viva e in salute al tuo fianco.
Il corridoio termina in una grande stanza, dalla pianta circolare. Il pavimento è di marmo nero, uno dei materiali più apprezzati su Tard-Ei-Tari; le mura si alzano, inclinate, verso un soffitto largo. Entri nella sala e ti fermi al centro del pavimento: ti senti come se fossi nel bel mezzo di un'arena gladiatoria. Poi un'apertura si apre nella parete di fronte a te, e vedi l'oggetto della tua caccia comprarire di fronte ai tuoi occhi.

Ballah l'Hutt siede su di un trono massiccio; la sua risata cavernosa e gracchiante echeggia nella sala. Alla sua destra, incatenata e ridotta all'impotenza, c'è Karen, che quando ti vede lancia un urlo strozzato.

“Lite!”
“Karen!”
“Tu sta’ zitta” echeggia il guerriero nascosto nell’ombra dietro di lei, che avanza e viene allo scoperto. E’ Nemos Hatt; le tue mani fremono mentre schiaffeggia Karen. Tua sorella ha molte ferite sul suo corpo, segno delle orrende torture alle quali è stata sottoposta.
“*[Congratulazioni, Coldlancer! Sei arrivato fin qui]*” parla Ballah nella lingua degli Hutt “*[contro ogni mia previsione. Credevo che saresti morto su Tard, nell’agguato che avevo preparato così bene da lungo tempo; eppure hai osato sopravvivere… solo per morire davanti ai miei occhi, e provocarmi un piacere ancora maggiore!]*”
“Sarai tu a morire, Ballah! Hai commesso troppi crimini, e non avrò alcuna pietà!”
La tua minaccia suscita le risate di Ballah e della sua intera corte. Ovviamente è circondato da uno stuolo di tirapiedi, soldati, che lo proteggono e ti guardano anch’essi dall’alto in basso. Ti rendi conto di essere solo contro tutti, ma non hai paura. Coraggioso come ti senti in questo momento, potresti sconfiggerli tutti in combattimento.

“*[Lite Coldlancer… mi hai fatto molto arrabbiare, ed è per questo che annienterò la tua insignificante famiglia. Sarai tu stesso a dirmi dove si nascondono, prima di morire, fra le più atroci delle torture che sono in grado di dispensare… e di cui tua sorella ha già avuto un assaggio.]*” Questo ti fa fremere ancor più di rabbia.
“*[Voglio che la tua morte sia spettacolare… dato che sei un potente avversario, meriti di morire dando spet-*

tacolo, ed io adoro gli spettacoli. Che la sfida abbia inizio!]"

Vai al **177**

19

Decidi di lasciare in vita l'Hutt. Non vuoi ammazzarlo così, a sangue freddo.
"Va' via, Ballah, e conduci una vita diversa."
Appena ti volti a liberare tua sorella Karen, l'Hutt estrae un coltello dalla mano che ancora gli è rimasta e ti attacca alle spalle, cercando di trafiggerti il cuore. I tuoi sensi ti avvisano con una frazione di secondo d'anticipo e ti giri: il suo colpo affonda nell'avambraccio. Perdi 4 punti di Salute.

Urli di dolore, e con un gesto istintivo sferzi il collo grasso e squamoso dell'Hutt, recidendogli tutte le arterie vitali e lasciando che la testa penzoli in maniera grottesca dalla sommità del corpo. Con un altro colpo, poni fine per sempre alle sofferenze del tuo mortale nemico.

Vai al **284**

20

La Spada Laser è incastrata sotto una delle zampe della formica; eserciti molta forza mentale, ma riesci a recuperare la tua arma. Sei sollevato, senza di lei ti senti nudo. Ora puoi affrontare il mostro adeguatamente armato; non sarà una battaglia facile, dal momento che la

sua corazza è resistentissima. Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Formica Katar (ferita)

Combattività 22 Salute 28

Se sopravvivi per 3 scontri, o riesci ad abbassare la sua Salute sotto la soglia del 10 prima che finiscano i 3 scontri, vai al **213**

21

Il tunnel si restringe parecchio. La Spada Laser protesa in avanti ad illuminare flebilmente la galleria artificiale, avanzi con passo spedito, fintanto che puoi farlo. Ti chiedi se il tunnel si retringerà ulteriormente, quando metti il piede in fallo: sei caduto in fosso, e profondo anche.
Atterri sul fondo dopo un volo di parecchi metri; perdi 4 punti di Salute. Maledicendo la sfortuna, guardi in alto. Sei avvolto nel buio e devi uscire dal pozzo.

Se hai una Fune, vai al **250**
Se hai l'Agilià Jedi e 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai all'**11**
In caso negativo vai al **222**

22

Tuo fratello Ala resta atterrito: vede il Twi'lek sollevarsi da terra mentre strabuzza gli occhi. Non riesce ad urlare: lo stai soffocando lentamente, attento a controllare la forza per non ucciderlo. Puoi sentire tutta la sua sofferenza, è una sensazione che trovi sublime, che ti pervare tutto il corpo eccitandoti e facendoti intensificare la tortura.

Quando il Twi'lek sta per perdere conoscenza, lo lasci andare. Lo lasci ansimare e riprendersi.

"Allora? Vuoi che continui?"

"Basta… basta… non credevo che fossi così potente. Va bene, ti condurrò da Slimo".

I tuoi metodi hanno funzionato. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Segui il Twi'lek e vai al **47**

23

Un'orda di Gamorreani, Trandoshani, uomini e altri alieni ti incalza. Con la Spada Laser mieti molte vittime, fra loro, ma continuano ad avanzare imperterriti: quelli dietro spingono quelli avanti mandandoli a morire contro la tua lama di luce. Non sarà facile uscire vivo da questa battaglia: devi riuscire ad ammazzarli tutti.

Banda di criminali (sotto effetto di Strik-noon)

Combattività 17 Salute 40

Se vinci, vai al **121**

24

I tuoi occhi si illuminano di furia omicida: concentri tutta la tua ira sul collo di Kengo il Twi'lek, e scorgi un barlume di terrore nei suoi occhi nel momento in cui, contorcendosi, protende un braccio verso di te e si accascia al suolo senza vita. Sei stato rapido e letale.

I predoni tardoniani rimangono allibiti: non si aspettavano una cosa del genere. Privi di un capo, alcuni fuggono, altri ti attaccano, altri ancora rimangono immobili. Con impeto ti scagli contro di loro: non intendi lasciarne nessuno in vita.

Banda di predoni tardoniani

Combattività 16 Salute 21

Ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza per uccidere Kengo, prima del combattimento.

Se vinci, vai al **270**

25

Concentri la Forza: origini una potente spinta contro il droide, che lo manda a sbattere contro la parete sul fondo della stanza. Questo tipo di attacco danneggia i robot; gli hai smontato un braccio!

"Così combattiamo con lo stesso handicap" esclami.

Hai consumato 5 punti di Forza.

Droide guardiano

Combattività 16 Salute 22

Devi sconfiggere il droide guardiano. Ricorda il tuo handicap di -4 punti di Combattività dovuto al fatto che puoi combattere solo col braccio sinistro. Questo droide è particolarmente sensibile agli effetti della Fulminazione Sith: puoi raddoppiare i punti di Salute che dovrebbe perdere normalmente. Questo significa che il danno che i fulmini Sith apportano è uguale non al doppio, bensì al quadruplo dei punti di Forza che decidi di impiegare.

Se vinci, vai al **135**

26

Non hai abbastanza prontezza: i colpi si susseguono troppo veloci l'uno dopo l'altro, e alcuni di essi ti feriscono di striscio: perdi 4 punti di Salute.
Kandal esulta e gode per il tuo dolore, e ti attacca a distanza ravvicinata.

Kandal con armatura mandaloriana

Combattività 16 Salute 20

Questo avversario è ricoperto di un'armatura mandaloriana. Per danneggiarlo devi portare a segno dei colpi molto precisi. Gli togli dei punti di Salute solo estraendo 7, 8, 9 o 0 negli scontri di combattimento; i numeri da 1 a 6 non provocano nessuna perdita di Salute per il tuo avversario, ma solo per te.
Se vinci, vai al **66**

27

Ti dirigi verso i vicoli del lato orientale; pochissimi mercanti svolgono in queste viuzze i loro poco raccomandabili affari. Prosegui per la via e vedi gente che ti guarda minacciosa, venditori che tentano di attirare la tua attenzione per venderti le loro inutili chincaglierie, imbroglioni che fermano tutti i passanti per coinvolgerli nelle loro truffe: stai pensando che qui non troverai proprio niente quando improvvisamente vedi una scena, per nulla inusuale da queste parti.

Un mercante Ithoriano, con un carico di merci alimentari, stava attraversando di gran fretta le stradine: sicuramente voleva arrivare al porto evitando tutta la folla del mercato occidentale, cercando qualche scorciatoia da queste parti. Sfortunatamente per lui, d'un tratto balzano dall'oscurità di un vicolo delle strane creaturine, tozze e basse, avvolte in mantelli neri, che gli intimano nella loro lingua di fermarsi e consegnare l'intero carico. L'Ithoriano le guarda terrorizzato: non sa cosa fare.

Se sei del Lato Chiaro della Forza, vai al **192**
Se sei del Lato Oscuro della Forza, vai al **75**

28

Il suo volto è corrugato dall'odio. Non sai perché ti guardi con simile rancore; cosa puoi avergli mai fatto? Osservi la pelle chiara, i capelli biondi rasati sul lato e raccolti in un'unica alta cresta, la sua lunga coda di cavallo. Non assomiglia a nessuno che tu abbia mai incontrato prima.

"Chi sei?" gli chiedi.

“Il mio nome è Nemos Hatt, e sono qui per ucciderti, Lite Coldlancer! Porterò la tua testa al mio maestro!”
Alzi la guardia e ti prepari ad affrontare questo nemico. I suoi occhi sono rossi, ad indicare la furia che ormai pervade il suo animo, seguace del Lato Oscuro.

Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza, e vuoi attaccarlo con questo potere, vai al **105**
Se possiedi lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza, e vuoi usare questo potere contro di lui, prosegui al **72**
Se hai l’Agilità Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi lanciarti velocissimamente contro di lui, vai al **186**
Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza, hai il grado di Padawan e vuoi usarla per colpirlo, vai all’**82**
Se non vuoi o non puoi usare nessuno di questi poteri, o non hai il grado necessario a farlo, devi affrontarlo andando al **140**

29

Non sei agile abbastanza; cerchi di saltare da un carrello all’altro, ma la distanza fra te e il prossimo carrello è troppo grande per essere colmata dai tuoi piccoli salti. Non riesci ad afferrare l’orlo del carrello e cadi in una delle fornaci ardenti, inghiottito e incenerito prima che abbia il tempo di perdere del tutto i sensi.

La tua vita e la tua avventura si concludono qui.

30

Prendi la mira, e lanci la tua Spada Laser sguainata con tutta la forza che hai nel braccio; il sostegno friabile si indebolisce. Tra pochi secondi i pinnacoli cadranno sulla formica; ti affanni a recuperare la tua arma. Mentre i massi crollano con forza sul collo della bestia, richiami a tè l'elsa dell'arma utilizzando i tuoi poteri telecinetici basilari nell'uso della Forza; ma potresti non essere abbastanza rapido.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai la Telecinesi, puoi impiegare dei punti di Forza per incrementare le tue possibilità di successo: aggiungi 1 al numero estratto per ogni punto di Forza che consumi.

Se il numero estratto va da 0 a 4, vai al **225**
Se va da 5 in poi, vai al **54**

31

Ti interroghi su come prendere la Gemma: tenti di sollevare la teca di Optalidon con i tuoi poteri di base, ma essi non sono sufficienti, l'Optalidon ha un peso specifico molto elevato. Il tempo è poco e devi rischiare: attraversi la stanza a grandi balzi. Quando tocchi il pavimento, un allarme si attiva e delle nubi di gas velenoso escono dalle pareti: è letale! Come se non bastasse, la teca di Optalidon reagisce col gas e si fa di un colore scuro e intenso, non più trasparente: è resistente agli attacchi della tua Spada Laser. Dovrai romperla, e prima che il gas tu ammazzi.

Teca di Optalidon

Combattività 20 Salute 30

Questo combattimento va condotto in maniera particolare. Ad ogni scontro, i punti di Salute che tu perdi non sono dovuti alla teca di Optalidon (che non può danneggiarti): devi perdere sempre 3 punti di Salute a causa degli effetti del gas velenoso. Il numero estratto ad ogni scontro serve ad indicarti quanti punti di Salute perde il tuo nemico.

Se vinci entro 4 scontri, vai al **212**
Se dopo 4 scontri non hai ancora vinto, vai al **48**

32

"La Gemma è custodita in uno degli edifici più sicuri e protetti del quartiere Phyton: la Scatola di Ferro. E' il famoso edificio cubico nel quale ha sede il Banco Schrempfot, della più famosa famiglia di banchieri di tutta Tard."
"Lo conosco: è a poca distanza da casa mia… casa Coldlancer."
"Benissimo. L'unico modo per entrare in quella fortezza blindatissima e sorvegliata è scavando un tunnel… alla vecchia maniera, insomma. Ovviamente Ballah si crede al sicuro per via delle 10 lastre di permacite rinforzata disposte sottoterra, ma quelle per noi non sono un problema. I miei trapanatori sono eccezionali. Il problema è quello che c'è all'interno.
Ti presento T2-B1: è il nostro pirata informatico migliore." Devon ti indica un piccolo droide protocollare

che si presenta con fare amichevole, emettendo caratteristici *bip* di saluto "lui è in grado di entrare nel sistema dell'edificio e di staccare tutti i sistemi d'allarme e le telecamere… tranne i sistemi di sicurezza della stanza che contiene la Gemma. Quelli non può escluderli, in nessun modo. Purtroppo, nessuno dei nostri uomini è in grado di entrare in quella stanza e di dirci che cosa si trova, e quale meccanismo di sicurezza ci sia. Del resto, anche entrare nella stanza è un problema.
Non conosciamo bene la pianta dell'edificio: possiamo scavare un tunnel ma non è detto che sbuchi nella stanza. Molto più probabilmente, una volta dentro dovrai lavorarti da solo la via per la stanza. Di sicuro c'è solo un portone blindato, ed un pavimento i cui sensori scattano alla pressoché minima pressione."
"Meraviglioso" aggiungi "io cosa dovrei fare?"
"Tutto facile: noi scaviamo il tunnel. Tu emergi dal pavimento nel medesimo istante in cui T2-B1 fa saltare i sistemi di allarme e le telecamere. Entri nella stanza, prendi la Gemma e scappi via. Chiaro?"
"Beh" commenta Ala "il piano è semplice."
"Però" aggiunge Devon "devi fare tutto in 3 minuti. Solo per 3 minuti possiamo tenere disattivati i sistemi di sicurezza."
"Ah" esclami "questo complica le cose."

Non sei convinto di quello che hai sentito. Devon ti consegna un Esplosivo al Plastico: annotalo fra i tuoi oggetti. E' potentissimo e concentrato, creerà un foro all'interno del portone blindato, casomai ne avessi bisogno. I guastatori scavano il tunnel, nel frattempo tu inganni il tempo colloquiando con Ala. Il tunnel prende

forma: avanzi sotto terra, nel cunicolo angusto e serpeggiante. La trivella divora metri e metri con avidità.

Se hai il Sesto Senso, vai al **153**
Altrimenti vai al **171**

33

Osservi i tuoi nemici con attenzione. Cogli un momento di distrazione dei Twi'lek per lanciare contro di loro la tua Spada Laser: l'arma rotea nell'aria e li decapita entrambi prima di cadere dietro un paio di casse.
Devon comanda ai suoi di attaccarti. I tirapiedi sono lesti nel reagire: con una capriola ti infrapponi tra il loro mucchio e tuo fratello Ala, dando inizio ad un combattimento mortale.

Devon con soldati

Combattività 18 Salute 27

Affronti i primi 2 scontri del combattimento disarmato. Al terzo scontro, riesci a recuperare la Spada Laser. Se vinci, vai al **182**

34

I commercianti che vivono in questa zona sono quasi degli straccioni in confronto a quelli del quartiere Phyton. Siete fra i primi acquirenti della giornata, e come passate tra di loro fanno a gara a chi vi attira di più con le sue urla e le sue promesse di prezzi convenienti. Noti i seguenti oggetti interessanti:

2 Pasti	15 Crediti l'uno
2 Bacta Tank	40 Crediti l'una
1 Fiala di Veleno Thakra	30 Crediti

Conosci bene gli effetti del Veleno Thakra: è mortale. Uccide qualsiasi essere umano nel giro di 24 ore. Puoi comprare quello che vuoi.

Puoi continuare scendendo verso sud lungo la via principale, al **208**
Oppure puoi inoltrarti nelle stradine parallele alla via principale, al **233**

35

Ti soffermi sui lineamenti duri, sui capelli biondi rasati sui lati e alti in un'unica cresta sul capo, alla lunga coda di cavallo. Gli occhi una volta chiari sono adesso rossi, impossessati da una luce che solo i più malvagi seguaci del Lato Oscuro conoscono. Hai già incontrato quest'uomo nella tua fuga da Kemboo II: lo hai incontrato nella base sotterranea, l'avamposto Theta. Era l'uomo che ti ha aiutato nella fuga, il suo nome… era Nemos Hatt.
"Nemos" gli chiedi "sei tu? Sei proprio tu?"
"Sì, sono io, Lite, e sono qui per ucciderti e portare la tua testa al mio maestro!"
Rimani scosso profondamente; cosa intende dire? Quando e perché è diventato malvagio?
"Alza la guardia e preparati ad affrontarmi, Lite!"
Sembra che non ci sia scelta, non puoi portarlo alla ragione. Piuttosto, devi pensare a come attaccarlo.

Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza, e vuoi attaccarlo con questo potere, vai al **105**
Se possiedi lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza, e vuoi usare questo potere contro di lui, prosegui al **72**
Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi lanciarti velocissimamente contro di lui, vai al **186**
Se hai la Telecinesi, 4 punti di Forza, hai il grado di Padawan e vuoi usarla per colpirlo, vai all'**82**
Se non vuoi o non puoi usare nessuno di questi poteri, o non hai il grado necessario a farlo, devi affrontarlo andando al **140**

36

Entri dall'ingresso principale e non vedi nessuno. Ti chiedi se Max Wingo ti ha detto la verità sulla sorveglianza quando ecco sbucare due guardie: ti ingiungono di rivelare la tua identità. Dietro di loro, vedi un guerriero piuttosto alto vestire un'armatura in tipico stile mandaloriano: alcune parti di quella corazza sono in acciaio mandaloriano scintillante.

Se hai l'Influenza Jedi ed almeno 4 punti di Forza e vuoi usarli, vai al **278**
Altrimenti vai al **45**

37

Sei stato veloce e spietato: hai finito tutti gli Iridoniani abbastanza coraggiosi da venirti addosso. Il resto dei Tagliatori di Teste si tiene furbamente in disparte: dall'alto del tetto continuano a lanciare lame rotanti, dirette verso il tuo collo.

Riesci a scansarle. Il personaggio avvolto nel mantello nero osserva in silenzio. Devi controbattere a questi attacchi. Girandoti intorno, noti quello che potrebbe consentirti di salire sul tetto senza troppi problemi: una scala di ferro arrugginita ma ancora solida. Il tetto, comunque, non è troppo alto per essere raggiunto.

Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi usarli per saltare sul tetto, vai al **102**
Se vuoi prendere la scala di ferro, vai al **15**

38

La mente dell'Ithoriano è debole; non hai difficoltà a condizionarlo. Gradualmente, gli fai abbassare sempre di più il prezzo che ti chiede, fra lo stupore degli astanti che vedono scemare le sue esorbitanti richieste… chiedendosi come sia possibile.
"Il biglietto puoi venderlo a 20… no, facciamo 10 Crediti. Sì, 10 Crediti vanno bene."
"*[Vanno bene… 10 Crediti vanno bene…]*"
Consegni i 10 Crediti all'Ithoriano (almeno questi…); se non hai nemmeno 10 Crediti, gli consegni tutto il denaro che hai. Fra lo scetticismo dei curiosi, intaschi il biglietto. Segna questo oggetto come Biglietto Verde.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Ti dirigi verso il porto: vai al **215**

39

Mentre cerchi un imbarco su un qualsivoglia battello commerciale – basta che conduca a Tard-Ei-Tari – ti imbatti in un negoziante all'aperto che vende utensili. Potrebbero rivelarsi interessanti per il prosieguo della tua avventura. Chiedi all'Ithoriano di mostrarti gli articoli ed i prezzi, e lui risponde barrendo nella sua strana lingua:

Bacta Tank	prezzo: 35 Crediti l'uno
Pasti	prezzo: 15 Crediti l'uno
Fune	prezzo: 20 Crediti
Erba Waynee	prezzo: 40 Crediti

Puoi comprare Pasti e Bacta Tank in quantità a tuo piacimento, pagando per ciascun oggetto singolo il prezzo specificato. E' disponibile un'unica Fune ed un'unica Erba Waynee.

Fatti gli acquisti che vuoi, continua la ricerca al **126**

40

Ti concentri su un pesante rottame del Landspeeder: è grosso, e spostarlo richiede molta concentrazione. Soprattutto, devi alzarlo in aria e farlo cadere in un punto distante da te, per deviare il più possibile le attenzioni del Verme del Deserto. Lo fai avanzare al limite del tuo campo d'azione, dopodiché non ce la fai più e crolli: il relitto atterra con rumore.

Hai consumato 4 punti di Forza. Vedi il Verme lanciarsi sul relitto e farlo a pezzi… ma è lontano abbastanza da permetterti di ragionare. Ti rintani nel ventre del

Landspeeder, sperando che il verme non torni a farti visita, quando vedi la cosa migliore che potesse capitarti in un deserto: un piccolo speeder!
Lo rimetti in piedi, cerchi di attivarlo e trattieni il fiato: funziona! Adesso che il mostro non pensa a te, non esiti nemmeno un istante e parti a tutta velocità verso nord, intenzionato a lasciarti il verme alle spalle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 9, vai al **50**
Altrimenti vai al **229**

41

Stringi i denti e resisti: sembra che il Verme del Deserto sia invincibile, quando noti che comincia a rallentare nella sua corsa. Il verme è stanco! E' un formidabile velocista, ma sulla distanza non può reggere la velocità del tuo speeder: con un grido di gioia lo osservi perdere terreno e infine fermarsi, sconfitto e arreso.
Nonostante ciò, non osi fermarti prima di aver messo molti chilometri fra te e la creatura.

Vai al **205**

42

Sei uno dei più veloci a correre verso i gusci di salvataggio. Purtroppo metà di essi erano disposti di fianco alla stiva, e sono andati distrutti con l'attacco. Significa che metà della gente dovrà morire. Quando l'equipaggio se ne rende conto, scoppia il caos: tutti

corrono freneticamente verso i gusci rimanenti. La gente ti schiaccia, e nessuno si interessa degli altri. Ognuno vuole avere salva la vita. Il problema è che rischi di non farcela a salvarti.

Se sei dal Lato Oscuro e vuoi farti strada fra la gente con la Spada Laser, vai al **228**
Se sei del Lato Chiaro, o semplicemente non vuoi usare questo metodo, vai all'**84**

43

Superi la Porta Sud e davanti ai tuoi occhi si ergono gli alti edifici neri in stile tardoniano che fiancheggiano il viale, una delle strade più grandi di Tardos, che scorre diritto alla piazza centrale del quartiere meridionale Phyton. I palazzi raggiungono i dieci metri, e sono sormontati di guglie e pinnacoli, con ampi tetti spaziosi. Riconosci le facce degli uomini, dei mercanti, dei delinquenti che sempre affollano, di giorno e di notte, questa strada.

Ti chiedi dove comincerai la tua ricerca di informazioni su Karen. Che tu sappia, dovrebbe trovarsi nel quartier generale di Ballah l'Hutt, o almeno questo è ciò che hai cavato di bocca a Ronin, su Phonos, quanto tu e tuo padre lo avete incontrato.
Ti cali il cappuccio sul volto per evitare di essere riconosciuto. Non sai dove si trova precisamente Ballah l'Hutt, è molto difficile rintracciarlo, pertanto devi cercare informazioni.

Se vuoi prima dare un'occhiata ai negozi, ed in particolare al Bazaar Soo-livan, che si trova sul viale, vai al **230**
Se vuoi dirigerti direttamente nel cuore del quartiere Phyton, nei locali che conosci bene, alla ricerca di informazioni su Ballah, vai al **243**

44

Uccidi anche l'ultimo dei compari. Hai buona cura di tenere in vita Max Wingo: ti deve delle risposte. Molte risposte.
"Perché l'hai fatto? Volevi vendere la mia testa a Ballah, non è così?"
"Io… perdonami, Lite. Non ho avuto scelta."
Max ti spiega che in questi mesi lui stesso è dovuto diventare un agente di Ballah, pena la morte dei suoi familiari che lo spietato Hutt tiene in ostaggio. Ballah aveva previsto anche la possibilità che un Coldlancer potesse tornare a Tardos: in tal caso, se si fosse rivolto a Max, questi avrebbe dovuto tendergli un'imboscata e ucciderlo, per meglio servire il signore del crimine di Tard-Ei-Tari.
"Perdonami, Lite. In cambio, ti condurrò da tua sorella Karen."
"Non mi stai mentendo?"
"No, Lite, stavolta ti dirò tutto. Karen è qui, nel quartiere Phyton, proprio nella base di Ballah. Seguimi: ti porterò da lei."
I tuoi sensi ti informano che Max sta dicendo sinceramente tutto ciò che sa: Karen è qui.

Uscite dal Ragno Nero, e segui Max Wingo che si districa tra il nereggiare della folla. Il quartier generale di Ballah sembra essere non molto distante dalla tua vecchia casa: la casa Coldlancer, che si trova giusto ad un isolato di distanza da qui.

Se vuoi allungare il percorso, per dare un'occhiata alla tua vecchia casa, vai al **277**
Se vuoi continuare senza soste, vai al **283**

45

Cerchi di assumere un atteggiamento autoritario, per intimidire le guardie e farti passare.
"Come vi permettete di farmi perdere tempo? Devo parlare con il capo, e devo farlo adesso!"
Le due guardie sembrano intimorite e si fanno da parte, ma il guerriero in armatura ti sbarra il passo.
"*Non ti conosco, e nessuno entra qui senza il mio permesso*".
Prima che tu possa prendere l'iniziativa, il guerriero tira fuori un blaster e comincia a sparare: defletti i colpi con la Spada Laser, ma questo ha l'effetto di rivelare la tua identità. Devi vincere questo combattimento.

Guerriero in corazza mandaloriana

Combattività 17 Salute 25

La sua armatura ha delle parti in acciaio mandaloriano, invulnerabile ai laser e quindi anche alla tua arma. Pertanto solo dei colpi portati a segno con precisione avranno effetto. Durante il combattimento, quando estrai

dei numeri da 1 a 4 non toglierai nessun punto Salute al tuo avversario, e perderai tu solo Salute. Puoi danneggiarlo solamente estraendo numeri da 5 a 9, oppure lo 0.

Se vinci, vai al **232**

46

"Immagino che tu sia stanco morto, ora. Riposati, parleremo domani."
Tuo fratello Ala ti incoraggia a dormire. Puoi usare solo il posto di copilota, come letto, ma anche questo giaciglio ti sembra comodo nelle condizioni in cui ti trovi adesso. Al mattino, ti svegli riposato e fresco come una rosa: recuperi 6 punti di Salute per il riposo.

"Tutto a posto? Scommetto che ora va bene".
"Sì, grazie. Mi hai salvato la vita ieri, fratello".
"Sciocchezze, mi ringrazierai dopo. Ora abbiamo da fare, dobbiamo salvare Karen. E stavolta useremo un mio informatore, niente più agenti di Ballah corrotti. Andiamo sul sicuro".

Cosa ha in mente tuo fratello?

Vai al **168**

47

Mentre segui il Twi'lek, esamini la fisionomia del quartiere Noo. Non hai mai frequentato molto spesso questa zona della città: non conosci nessuno da queste parti,

ma vedi che gli abitanti sono molto sospettosi. Tutti sono rintanati in casa, e molte paia di occhi vi scrutano dietro le finestre. Ma non sono occhi sereni e tranquilli: sono occhi impauriti. Regna un regime di terrore, qui, e la gente raramente si affaccia fuori di casa. Slimo dev'essere ancora più spietato di Ballah, come boss, pensi. Persino i tuoi sensi Jedi avvertono l'aura di paura e malvagità che ristagna negli sguardi delle persone, fra le pareti delle abitazioni, nell'aria stessa.
Il Twi'lek giunge infine ad una delle case decrepite e puzzolenti del quartiere. All'apparenza normale, questa casa nasconde in realtà il domicilio di Slimo stesso. Scendete rampe di scale e arrivate sottoterra: dietro corridoi male illuminati e cunicoli oscuri scavati nelle viscere del sottosuolo, si apre l'enorme sala di Slimo, il Rodiano.

Il Rodiano grasso ed alto siede su una specie di trono di ferro, accarezzando un animaletto peloso alla sua destra. Le guardie sono abbondanti. La sala è illuminata da grosse lampade ad olio, l'atmosfera è cupa. Sembra un rifugio improvvisato: la stanza è misera e spoglia.
"Inginocchiatevi di fronte a Slimo, il grande!"
Tu e Ala vi scambiate uno sguardo d'intesa e profferite un inchino. Slimo è soddisfatto.
"*[Alzatevi in piedi, Coldlancer. Vi riconosco. Tu devi essere il secondo figlio di Denda, se non mi sbaglio.]*" dice, rivolgendosi ad Ala.
"Sì, sono io, e lui…"
"*[Oh, lui non ha bisogno di presentazioni. Chi non conosce, a Tard, Lite Coldlancer, colui che ha osato sfidare il potente Ballah l'Hutt? La sua fuga è un simbolo*

splendido per noi: ha osato sfidare apertamente Ballah, come noi facciamo. E lo sconfiggeremo]"
Tanto apertamente non ti sembra, dal momento che Slimo vive sottoterra nascondendosi. Comunque, prendi coraggio e cominci a parlare.
"Siamo venuti qui per proporti un'utile collaborazione, Slimo: aiutaci a sconfiggere Ballah. Dicci dove si trova."
"*[Oh, tu vuoi sapere dov'è tua sorella, vero, Coldlancer? La figlia primogenita di Denda è stata rapita e portata a Tard, ed è prigioniera di Ballah. Ma lui non la uccide: è solo un'esca per la preda più ambita. Solo un'esca per avere te, Coldlancer]*"
"Dimmi dove si trova, allora! E io ti prometto che ammazzerò Ballah".
Slimo sorride sardonicamente.

Vai al **118**

48

Stavi per riuscire a prendere la Gemma, ma gli effetti del gas si fanno sentire. Ti gira la testa e non riesci più a respirare: tossendo, crolli al suolo. Ci hai messo troppo tempo, ed il veleno è entrato in circolo nel tuo organismo impedendoti ogni movimento. Non riesci più nemmeno a prendere fiato: una luce bianca si spalanca davanti a te, mentre abbandoni questa vita terrena.

E' così che termina la tua avventura.

49

Adesso che puoi vedere con chiarezza, ti orienti nella grotta. Segui le numerose svolte del percorso, osservi le pareti di roccia allargarsi di molto e soprattutto la volta si staglia molti metri in alto sopra di te, e ti domandi per quanto ancora dovrai camminare in questa galleria e soprattutto se ti stai veramente dirigendo verso la fortezza di Ballah, quando vedi, ad una ventina di metri davanti a te, un piccolo riflesso di luce: sono gli occhi neri di una grossa, enorme formica delle caverne. La formica gigante ha un corpo così grande che quasi ostruisce completamente la galleria; la sua corazza formidabile ti dice che è quasi del tutto inattaccabile. Vedi schioccare nervosamente le sue mandibole a fendere l'aria, come se sentisse la tua presenza; per il momento resta immobile sul posto. Devi superarla in qualche modo poiché ti blocca la strada.

Una serie di pinnacoli aguzzi che sporgono dalla volta rocciosa e pendono proprio sul collo della formica ti suggerisce un'idea; la roccia alla loro base è friabile e corrosa da agenti chimici. Potrebbe rivelarsi un'idea per liberarti della creatura immonda che ti sbarra il passo.

Se hai usato il Campo di Luce, cancella 1 Carica. Se hai usato la Percezione Jedi, ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza.

Se hai la Telecinesi, hai il grado di Padawan, hai 4 punti di Forza e vuoi usarli per far crollare i pinnacoli sulla formica, vai al **236**

Se vuoi farli crollare sulla formica lanciandogli contro la tua Spada Laser, vai al **30**

Se vuoi usare un Detonatore Termico, per realizzare lo stesso scopo, vai al **111**
Altrimenti non hai altra scelta che affrontare la formica gigante in combattimento: vai all'**88**

50

Mai avresti creduto che un Verme del Deserto potesse raggiungere uno speeder in velocità: eppure ne hai la prova davanti ai tuoi occhi. Un paio di volte il mostro esce dalla sabbia tuffandosi verso di te, la bocca spalancata nel gesto di inghiottirti in un sol boccone, ma tu riesci a scansarlo con abili manovre a zig-zag. La terza volta, però, il mostro cambia strategia: si posiziona sotto lo speeder e prorompe dalla sabbia improvvisamente. Cerchi di evitarlo, scansandoti di lato, ma il verme corre parallelo a te e nel frattempo ti spintona, cercando di ribaltare lo speeder.

Verme del Deserto

Combattività 26 Salute 20

Effettua solamente 3 scontri. Non puoi danneggiarlo, perché sei impegnato a guidare lo speeder e a cercare di non farlo ribaltare, pertanto solamente tu perdi energie in questi scontri, il verme perde sempre 0 punti di Salute.

Se sopravvivi a 3 scontri, vai al **41**

51

Durante il viaggio devi fermarti a mangiare. Consuma un Pasto se non vuoi perdere 3 punti di Salute.

Nel primo pomeriggio giungi alle porte di Tardos. L'imponente capitale è stupenda a vedersi dall'esterno: il Fiore del Deserto, la chiamano, per la sua forma particolare. Assomiglia ad un grande fiore dai quattro petali triangolari, che si allarga nel centro del deserto più infuocato del pianeta di Tard. Ogni petalo è uno dei 4 quartieri della città: quello che si trova davanti a te è il quartiere Phyton, proprio quello dove hai sempre vissuto, sin dalla tua nascita, prima di fuggire da qui e stabilirti su Krant.

Se sei infetto dal Veleno Thakra, vai al **275**
Altrimenti continua al **43**

52

Sfondi la porta, non senza fatica, e continui. Entri in una casa, noti una porta spalancata: esci. Continui l'inseguimento senza desistere. Ad un certo punto ti volti e vedi Jerod, saltare su di te, nel tentativo maldestro di ucciderti brandendo un coltello. Eviti il suo attacco, allontani il pugnale con un calcio, e col braccio sinistro afferri Jerod in maniera molto più decisa di prima. Adesso non può sfuggirti.
"Ora" gli intimi minacciosamente "io e te dobbiamo parlare. Di molte cose."

Vai al **162**

53

Una sagoma si staglia contro la luce della luna: riconosci il design di un tipico caccia tardoniano, corto e tozzo, con le ali larghe. Il caccia plana dolcemente e apre il fuoco contro tutti gli scagnozzi di Ballah: fa strage di granatieri e dei nemici attorno a te. Sembra proprio che voglia aiutarti.

Non riesci a immaginarti chi possa essere venuto in tuo soccorso; l'astronave atterra lievemente mentre continua a tenere il fuoco aperto contro tutti i nemici. I loro laser non danneggiano il suo scudo deflettore, i granatieri sono stati già uccisi tutti. Ha compiuto un massacro.

"Salta su, Lite! Presto!"

Senti una voce familiare, che non sentivi da parecchio tempo. Il cuore ti batte all'impazzata mentre vedi uno sportello aprirsi nel fianco del piccolo caccia biposto. Poi lo riconosci: non è un caccia Tardoniano classe K qualunque, ma è lo *Spire Killer*, il caccia personale di tuo fratello Ala!

"Lite, cosa aspetti! Non posso trattenerli per sempre, muoviti!"

Corri verso lo sportello, e ti lanci all'interno. Al posto di guida vedi proprio tuo fratello: è Ala Coldlancer, ed è venuto a salvarti.

"Ala! Sei…"

"Sì, dopo ti spiego, ora fammi da copilota, dobbiamo tagliare la corda di corsa!"

Vedi con preoccupazione farsi strada una squadra di assalto con lanciarazzi. Hanno portato la contraerea. Lo *Spire Killer* prende immediatamente quota: dei razzi vengono sparati, ma Ala è un formidabile *starfighter* e

non ha difficoltà ad evitarli con una manovra evasiva. Mentre la vostra astronave si allontana, volando fuori da Tardos, tempesti Ala di domande.
"Ala, dove sei stato tutti questi anni? Come… come mai sei qui ora?"
Con calma, Ala ti spiega tutto.

Vai al **139**

54

Hai successo nel recuperare la tua arma: il manico della Spada Laser vola verso la tua mano prima che le rocce crollino sul collo della formica gigante, danneggiandola in modo abbastanza pesante. Non per questo il mostro si smuove dal punto ove si trova: agitando le mandibole, la formica ti attacca. Sfoderi l'arma e ti prepari ad un durissimo combattimento.

Formica Katar (ferita)

Combattività 22 Salute 23

Se sopravvivi per 3 scontri, o entro la fine dei 3 scontri riduci la Salute del mostro sotto i 10 punti, vai al **173**

55

Percepisci che l'animo di un Hutt conosce solo il Male. Ballah ti sta mentendo spudoratamente, spera solo di distrarti per colpirti con un lungo pugnale che ha nascosto nell'altra mano. E' incorreggibile, non è pentito, non cambierà mai, non c'è speranza. E' irrecuperabile:

questo ti urlano tutti i tuoi sensi Jedi, fino a farti male la testa.

Se vuoi risparmiare la vita a Ballah l'Hutt, vai al **19**
Se vuoi ucciderlo, vai al **149**

56

Il ciclo di guarizione completo dura più di mezz'ora, ma ha il potere di guarire anche le ferite più profonde che puoi aver riportato durante l'avventura. Ti immergi nel liquido medicinale Bacta e ti abbandoni completamente alla sensazione di sollievo e freschezza che pervade il tuo corpo e il tuo spirito.
Dopo un quarto d'ora circa, però, si concretizza il peggiore dei tuoi timori: un gruppo di soldati Gamorreani entra nella stanza. Sono venuti qui a guarirsi, ma vedendoti in una delle vasche si allarmano e si agitano. Il loro capo però non si scompone: probabilmente sa chi sei, e per questo escogita una morte crudele per te. Sigilla la porta della vasca, ed interrompe il flusso d'ossigeno nella maschera di respirazione: con orrore ti contorci spasmodicamente, mentre i tuoi polmoni bruciano per la mancanza d'aria.

E' in questa maniera crudele che si concludono la tua vita e la tua avventura.

57

I tuoi sensi ti avvertono. Senti un'aura malefica, opprimente, nella galleria di sinistra. Un essere abita lì, e grazie alla Forza senti che il luogo echeggia di una pre-

senza del Lato Oscuro. E' una creatura sensibile a chi, come te, è versato nelle vie della Forza. Non sai, tuttavia, quale delle due gallerie conduca verso la fortezza di Ballah o contenga i maggiori pericoli.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **110**
Se vuoi andare a destra, vai al **282**

58

Il droide non può competere con le tue capacità di guerriero. Ti allontani mentre il robot esplode, devastato dalla furia dei tuoi attacchi veloci. Hai il tempo di guardarti intorno, finalmente: dapprima credi di trovarti nella stanza che contiene la Gemma, dal momento che sei in una sala alta, rettangolare, dal pavimento luccicante e costelatta di telecamere e visori. Vedi che tutti i droidi di sorveglianza sono accasciati immobili a terra, e solo le luci d'emergenza illuminano il luogo. Gli allarmi sono stati staccati, ma qui non c'è la Gemma.
Ti volti, e devi un portone blindato alto circa 2 metri e mezzo di forma circolare. Non hai dubbio che custodisca l'accesso alla stanza della Gemma: i calcoli di Devon erano sbagliati di poco. Il metallo di cui è costituito sembra essere antilaser. L'Esplosivo al Plastico che ti hanno dato dovrebbe riuscire a praticare una piccola apertura nel quadro comandi, bastante a consentirti di aprire la porta. Ma la tua attenzione è attirata dalla serratura a combinazione: è un modello tardoniano che conosci, si tratta di completare la sequenza matematica col numero mancante. Se ci riesci, puoi conservare l'Esplosivo al Plastico fra i tuoi oggetti.

0	3	6	9	2	5	

Se capisci qual è il numero mancante, vai al paragrafo corrispondente.
Puoi far saltare la serratura con l'Esplosivo al Plastico, come alternativa, andando al **108**

59

Il grosso e pesante battello si solleva con una leggerezza sorprendente: progettato per lunghissimi viaggi interstellari, lascia in un baleno l'atmosfera di Phonos e si dirige verso il punto di salto nell'iperspazio raggiungendolo in pochi minuti.
L'interno del battello è grosso e confortevole: in pratica esso consiste di un'unica grande sala dove si trovano tutti i passeggeri, separata dal resto della nave adibito unicamente al trasporto delle merci. Il deposito merci più che un deposito ti sembra un grande hangar: è lì che hai posato il tuo cargo di Riso Rosso. In realtà non è il riso che ti interessa: è solo un pretesto per giungere a Tard inosservato, come un mercante qualunque.
Gli altri passeggeri trascorrono il viaggio chiacchierando tranquillamente fra di loro oppure giocando. C'è un gioco d'azzardo molto in voga su Phonos, il Taa-Too, e vedi parecchi mercanti puntare gran parte del loro contante per ingannare il tempo nel lungo viaggio verso Tard. Soltanto entro domani, infatti, il pianeta sabbioso sarà in vista.

Se il Taa-Too ti incuriosisce e vuoi avvicinarti al bancone, magari per giocare un po' a questo gioco, vai al **127**
Se preferisci ritirarti nell'alloggio personale che ti è stato assegnato per dormire, vai al **204**

60

Mentre esplori l'interno del Landspeeder, il tuo sesto senso scatta: c'è un pericolo imminente, ora! Ti sposti, e vedi emergere da terra un enorme Verme del Deserto. Ne avevi sentito parecchie descrizioni, ma è la prima volta che lo vedi: è impressionante. Il suo corpo è un cilindro larghissimo, ricoperto di scaglie acuminate e inattaccabili. E' lungo decine di metri, ma soltanto una piccola parte sporge al di fuori della sabbia, e solamente quando attacca le sue prede. La sua bocca è uno sfintere ricoperto di zanne: con impeto straordinario il Verme assalta il fianco del Landspeeder, staccando una porzione di metallo larga almeno 3 metri. Ti ha sentito, e ti sta cercando, ma per tua fortuna è del tutto cieco: sente solo i tremori del suolo.
Lo hai percepito in tempo: il mostro indugia con la bocca perennemente aperta, girandosi da un lato all'altro. Non sa dove sei, e puoi sfruttare la situazione.

Se hai un Detonatore Termico, e vuoi lanciarlo nella bocca del mostro fintanto che puoi, vai al **189**
Se non lo hai o non vuoi usarlo, puoi attaccare il mostro, andando al **94**
Oppure puoi rimanere fermo e cercare di nasconderti nel relitto, al **129**

61

Ti metti un dito davanti alla bocca per indicargli di fare silenzio, mentre sollevi il cappuccio quel poco che basta a farti riconoscere.
"Lite…" emette un sussurro "… tu… qui?!? Ma come…"
Ti siedi, attento che nessuno osservi il vostro colloquio.
"Max, ho bisogno del tuo aiuto."
"Io… tu… sono successe delle cose, da quando voi Coldlancer avete lasciato Tardos…"
Avverti uno strano senso di inquietudine dentro di lui, che non sfugge alle tue capacità di percezione di Jedi.
"Devo avere delle informazioni, Max."
"Sì, lo so… posso immaginare perché sei qui. Sei in cerca di Karen, vero?"
"Sai dove si trova?" sussulti.
"Sì, Lite, so dove si trova. In questi mesi, senza le intermediazioni di Shin che mantenevano l'equilibrio tra i capi del commercio, il potere di Ballah era limitato. Ma adesso sta crescendo, i suoi affari si allargano come tentacoli qui a Tard e non solo. Persino la città è quasi tutta sua, ora. Sta sconfiggendo uno dopo l'altro tutti i boss. Solamente il rodiano Slimo gli fa resistenza, ma ormai controlla solo il piccolo quartiere settentrionale Noo, che non ha mai contato nulla negli affari. E' questione di tempo prima che venga soverchiato."
"Puoi dirmi dov'è Karen? Devo trovarla, ed in fretta anche."
"Lo so, Lite, lo so, ma qui non possiamo parlare. Seguimi sopra, nella mia stanza, lì ti dirò tutto."

Max Wingo si alza e tu lo segui mentre imbocca le scale. I tuoi sensi Jedi ti avvertono di una cosa: Max non ti

sta dicendo tutta la verità. Ti sta mentendo, o tenendo all'oscuro, su qualcosa.

Se vuoi chiedergli di che si tratta, vai al **276**
Se non vuoi dire nulla e vuoi continuare a seguirlo, vai al **76**

62

Tuo fratello Ala trangugia ingordamente la birra Noo: in un solo, lungo sorso fa sparire subito il contenuto del boccale.
"Aah! Questo ci voleva proprio. Adesso andiamo, mi sento meglio."
"Lui non prende niente?" dice il locandiere
"Chi, lui? Ah, no, evidentemente non ha sete, vero? Già, dev'essere proprio così…"
"Forse non gli piace la birra Noo. Forse non siete di questo quartiere."
Così dicendo, fa cenno a personaggi seminascosti nelle ombre che attorniano gli angoli del locale. Escono allo scoperto, accarezzando i coltelli, e avanzano minacciosamente.
"*[Sono sicuramente uomini di Ballah. Uccideteli]*" dice il locandiere, scomparendo sotto il bancone.
I criminali non ti lasciano scelta: ti sono addosso e devi combatterli, uno alla volta.

Criminale n.1
Combattività 15 Salute 20

Criminale n.2
Combattività 14 Salute 21

Criminale n.3
Combattività 16 Salute 18

Criminale n.4
Combattività 13 Salute 18

Se vinci tutti i combattimenti, uno dietro l'altro, vai al **169**

63

Nemos Hatt fa del suo meglio, ma tu non senti poi così tanta energia. Ti concentri, e il dolore si dissolve. Non fa più male, sembra che Nemos non sia così potente in fondo.

"Maledetto! Coldlancer, preparati a morire, ora!"

Nemos Hatt passa al combattimento all'arma bianca: sguainando la sua Spada Laser, rossa come un fascio di luce sanguigno, si getta contro di te. Pari il suo attacco e ti prepari al tuo primo duello all'ultimo sangue contro un avversario versato nell'uso della Forza.

Nemos Hatt

Combattività 21 Salute 40

Combatti finché la Salute del tuo avversario scende sotto i 10 punti. Dopodiché non continuare, ma vai al **10**

64

Senti chiaramente la Forza scorrere in lui. E' addestrato alle vie della Forza, come te, ma la Forza non è potente in lui. Non dovrebbe avere capacità superiori alle tue. Quello che percepisci chiaramente è l'energia piena di odio e rancore del Lato Oscuro: è malvagio, ed ha cattive intenzioni proprio contro di te. Devi stare attento.
Ti prepari ad un combattimento ormai prossimo.

Vai al **166**

65

Scrivi 6 nel quadro numerico, ma una subitanea scossa elettrica scaturisce dal dispositivo facendoti male: perdi 3 punti di Salute. Imprechi contro la sfortuna; il 6 non è il numero giusto per completare la sequenza. Quale degli altri sarà la cifra mancante?
Devi per forza trovare il modo di sbloccare la serratura; torna al **116** e fai un'altra scelta.

66

Anche questo nemico è ai tuoi piedi, esanime. La sua morte fa infuriare Ballah ancora di più.
"*[Adesso basta! Muori, Coldlancer! Voi]*" dice, rivolto alla schiera di guerrieri che lo circondano "*[darò 1'000 Crediti a chi mi porterà la sua testa! Uccidetelo!]*"

Gli uomini di Ballah corrono tutti verso di te. Sai che sono troppi per sconfiggerli tutti, ma nonostante ciò raccogli le tue energie per un combattimento tremendo. Quando qualcosa di inaspettato avviene.
Una botola, grande quanto metà del pavimento della stanza, si apre sotto i piedi dei tuoi nemici: essi piombano tutti al piano sottostante, facendo un volo di diversi metri e sfracellandosi l'uno contro l'altro sotto di te. Qualcuno ha azionato questa trappola mortale, uccidendoli e salvandoti da una situazione impossibile.
"Sarò io ad avere la tua testa… Lite Coldlancer!"
Vedi Nemos Hatt vicino ad una leva. Ballah lo insulta violentemente, ma il malvagio apprendista Sith non se ne cura e spicca un balzo per atterrare vicino a te. Desidera fortemente combattere contro di te, e vincerti, e non vuole alcuna interferenza nel vostro duello.

Se sei del Lato Chiaro della Forza, vai al **238**
Se sei del Lato Oscuro della Forza, vai al **6**

67

L'Ithoriano è visibilmente deluso della tua offerta.
"*[Così poco? Non hai veramente denaro, straniero. Troppo poco. Dobbiamo arrivare a 60 Crediti…]*"
Ripeti la tua scarsa disponibilità di liquidi, al che l'Ithoriano replica:
"*[E va bene… se proprio non hai i soldi, possiamo fare 40. Mi sembra generoso 40 Crediti. Ce li hai almeno 40 Crediti, sì?]*".
Ponderi la sua offerta, divenuta decisamente più ragionevole.

Se vuoi pagare i 40 Crediti, vai al **155**
Se non hai abbastanza soldi oppure non vuoi pagare 40 Crediti, vai al **240**

68

Scendi le scale che conducono al seminterrato: sono cosparse dell'icore delle creature che vi hanno lottato sopra, e che hanno lasciato i loro cadaveri marcescenti. Disgustato dal fetore nauseabondo, scendi nel magazzino e scopri il macabro uso che ne è stato fatto.
I cadaveri di tutti i banditi morti sono accatastati qui, alla rinfusa: il loro sangue scorre ancora fresco. Ratti e parassiti di ogni genere infestano il luogo, reso malsano e lugubre. Non c'è luce e nemmeno aria, i condotti di aerazione sono invasi dalle muffe.

Sei nauseato. Non c'è nulla qui, solo l'aria fetida della morte. Risali in fretta al piano terra al **194**

69

Osservi il foro triangolare: dev'essere un comando d'emergenza per azionare l'ascensore. La sua forma ti impressiona perché è identica ad una delle Scaglie di Drago Krayt che hai comprato a Tardos: provi ad inserirla nell'apertura, e ti accorgi che combacia alla perfezione. L'ascensore si illumina di una luce azzurra, e avverti che la gravità è stata annullata al suo interno; sfortunatamente, la scaglia si è incastrata all'interno del foro e non riesci più a estrarla. Cancella quest'oggetto dal tuo inventario.

Immerso nella luce azzurra e proiettato verso l'alto, ti fai guidare dai tuoi sensi per capire a quale piano fermarti. Senti Karen avvicinarsi sempre più, le tue percezioni sono chiarissime ormai. Sei arrivato all'ultimo piano: scendi dall'ascensore. Sei vicinissimo alla conclusione della tua missione, perché senti che dove c'è Karen troverai anche Ballah ad attenderti… e con lui la malefica aura familiare di Nemos Hatt.

Vai al **18**

70

Attraversi l'ampio corridoio che corre verso il centro del deposito. Con stupore, nessuno ti sbarra la via. Cominci a chiederti dove siano finiti tutti i soldati che controllano l'edificio, quando arrivi nello spiazzo a cielo aperto e scopri dove sono.
Il tetto del deposito è pieno di uomini nascosti. Scrutano le strade dall'alto, rimanendo invisibili all'esterno, motivo per il quale tu non li avevi notati. Guardano non solo fuori, ma anche all'interno, come se aspettassero qualcosa o qualcuno. All'improvviso capisci che quel qualcuno sei tu.

Una figura ammantata di nero fa capolino sul tetto, seguito da una banda di strani figuri di cui riconosci le sagome caratteristiche: sono Tagliatori di Teste Iridoniani. E' però il personaggio avvolto nel mantello ad attirare la tua attenzione.

Se hai la Percezione Jedi ed il grado di Padawan, vai al **64**
Se non possiedi questo potere, o non hai il grado di Padawan, vai al **166**

71

Mentre percorri la tubatura, un odore ormai fin troppo familiare assale le tue narici: sta arrivando un'ondata di liquidi di scarico! Il liquame acido e corrosivo ti colpisce con violenza; la tua pelle si brucia e delle bolle si formano su tutto il volto, mentre vieni proiettato al di fuori del tubo. Gli effetti novici delle sostanze chimiche contenute nei liquami provocano danni per 3 punti di Salute sul tuo corpo.

Imprecando contro la malasorte, aspetti che il flusso termini; pregando il cielo che non ne arrivi un secondo, percorri il tubo più velocemente che puoi. Emergi sul fondo di un pozzo di pietra nera; salti al di fuori del pozzo e osservi il luogo in cui ti trovi.

Vai al **174**

72

Sei meno malvagio, forse, ma non meno potente: alzi il braccio e stringendo la morsa del tuo pugno, concentri l'energia del tuo odio contro Nemos Hatt. Lo vedi sollevarsi lentamente da terra, portarsi le mani al collo e soffocare per la tua presa. Sembra che il tuo potere abbia effetto, ma poi vedi Nemos riprendersi: sta avendo la meglio. Questo potere non è molto efficace contro

chi è dotato di abilità almeno pari nell'uso della Forza, di chi lo usa.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Se sei un Padawan, vai al **119**
Se sei un Iniziato, vai al **207**

73

Ti addentri nei vicoli del mercato nero, dietro la piazza centrale Phyton. Emetti un gemito, quando pensi che casa Coldlancer si trova a pochi isolati di distanza. Ti prende il desiderio di andare a visitarla, ma sai che perderesti solamente tempo, anzi, sarebbe addirittura pericoloso, dal momento che gli uomini di Ballah si sono di certo impossessati di quel luogo.
In queste strade potresti trovare sia oggetti utili, sia informazioni preziose. Dopo pochi minuti ti imbatti in una vecchia conoscenza… una persona che non vedevi da anni.
E' quel vile traditore di Jerod. Quella serpe collaborava con la tua famiglia, fino a quando un brutto giorno non ci fu un incendio all'hangar Coldlancer. Solo in seguito scopriste che era stato lui ad averlo appiccato, dietro pagamento da parte di un mercante rivale dei Coldlancer, perché stavate commerciando delle rarissime riserve di Kolto, l'erba guaritiva dagli incredibili poteri che è così rara oggigiorno nella galassia.

Non lo avete mai perdonato, anche se da quel giorno non lo hai mai più rivisto. Adesso lavora per Ballah, secondo quello che puoi facilmente indovinare, e potrebbe sapere qualcosa di importante su dove è nascosta

Karen. Ti avvicini furtivamente e gli afferri un braccio: Jerod si gira di scatto, intravede il tuo volto al di sotto del cappuccio e diventa bianco come un cadavere.
"Tu? Qui?"
Con uno strattone si libera e fugge di corsa per i vicoli. Ti lanci all'inseguimento: ti ha riconosciuto e non puoi assolutamente farlo scappare.
Butti per l'aria i passanti, acceleri e lo vedi, intento a girare l'angolo in fretta e furia. Adesso sta sfrecciando tra le bancarelle dei fruttivendoli: non riuscirai mai a prenderlo se continua così.

Se hai la Telecinesi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per fargli cadere delle casse di frutta addosso per ostacolarlo, vai al **97**
Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi impiegarla per inseguirlo, vai al **217**
Altrimenti, continua a seguirlo al **262**

74

Dopo aver finito il gruppo di spacciatori, speri che non si aggiunga qualcun altro nel combattimento. I dintorni sono pieni di uomini di Ballah, ma gli effetti delle droghe sono talmente forti su di loro che a stento si accorgono di ciò che gli succede; figurarsi fare caso a te e alla strage che hai appena compiuto.
Perquisendo gli spacciatori, trovi i seguenti oggetti:

40 Crediti
4 Dosi di Strik-noon
1 Anello di Giada

L'Anello di Giada lo trovi sullo spacciatore rodiano che per primo avevi attaccato. Puoi tenere con te quello che vuoi. Se tieni le dosi di Strik-noon, segna le modalità d'uso sul tuo registro d'azione prima di continuare l'avventura.

Entrando a casa, scopri che l'interno è ancor più devastato dell'esterno: gente di tutte le razze che popolano Tard sono intente ad azzuffarsi, sotto la frenesia causata dalla Strik-noon. Molte pareti sono state abbattute, non riconosci più nessun dettaglio di casa tua, tutto è distrutto, la sporcizia e le macerie mascherano la fisionomia della tua abitazione.

Se hai il Sesto Senso, vai al **13**
In caso negativo continua al **279**

75

Non ti interessa granché del destino dell'Ithoriano: è una sorte comune, anzi più che comune, nei tantissimi luoghi malfamati di cui tutti i pianeti dell'universo abbondano. Ciò che più ti interessa è non il carico che il mercante trasporta, quanto il fatto che di certo è diretto al porto: dovrebbe anche avere un biglietto con sé.

Se vuoi attaccare il mercante, per impadronirti del biglietto che probabilmente possiede, vai al **125**
Se vuoi lasciarlo stare, vai al **9**

76

Segui Max Wingo in cima alle scale, e poi in fondo al corridoio, senza dire nulla. Max armeggia con un mazzo di chiavi vicino ad una porta, con lentezza inesorabile. Un brivido freddo ti corre lungo la spina dorsale.

Se hai il Sesto Senso, vai al **99**
Altrimenti vai al **244**

77

Nella tua fuga infernale da Kemboo II ricordi di aver già affrontato questi nemici. Quei dischi sono lame affilatissime, e sono in acciaio mandaloriano, un metallo invulnerabile alla tua Spada Laser! L'unica cosa che puoi fare è prepararti a scansarli.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero aggiungi 2 se hai l'Agilità Jedi o il Sesto Senso; se le hai entrambe, aggiungi 4.

Se il numero va da 0 a 2, vai al **2**
Se va da 3 a 5, vai al **264**
Se va da 6 in su, vai al **137**

78

Il boccale si riempie di un liquido all'apparenza normale: sembra una birra rossa, e anche di qualità fine. La bevi, e non senti alcun sapore.
"Sembra acqua" pensi fra te e te "ma almeno è rinfrescante".

Tracanni l'intero boccale. Tuo fratello ti chiede che birra hai ordinato, e quando rispondi Pepper Breeze, sgrana gli occhi.
"La Pepper Breeze? Lite, sputala subito! Presto!"
"Cosa…?!??"
Improvvisamente conati di vomito ti assalgono: crolli in ginocchio e non smetti di vomitare fin quando il tuo stomaco non espelle fino all'ultima goccia della birra insapore che hai bevuto. Senti ancora il tuo intestino fremere, dentro di te. Perdi 2 punti di Salute.
Ala paga il locandiere ed uscite fuori. "Dovevo avvisarti" ti dice "quella birra non è adatta allo stomaco umano, la bevono solo i Rodiani. Andiamo, adesso".

Nel vialone non trovate nessuna persona o cosa che possa esservi d'aiuto. Non c'è anima viva.
"Dobbiamo andare nei vicoli, non c'è scelta. Forza" ti incoraggia Ala.

Entrate nei veicoli e vai al **233**

79

Si preannuncia una durissima battaglia; il corpo della formica è di una resistenza eccezionale, ed anche la lama della Spada Laser ha difficoltà a penetrarlo. Come se non bastasse, dietro di te c'è la fine del tunnel, e non puoi nemmeno sottrarti a questo combattimento.

Formica Katar

Combattività 24 Salute 33

Se sopravvivi per 3 scontri, vai al **213**

80

Spingi l'arma dentro il cranio fino a raggiungere e trafiggere il cervello della creatura. Sommerso dall'icore rossastro che sgorga dalla sua ferita, osservi il mostro scosso da tremiti incontrollabili sbattere al suolo, morto. Ballah prorompe in orrende bestemmie: il combattimento non si è concluso come sperava.

Vai al **258**

81

Raggiungi la sbarra di ferro facilmente. Una volta afferrata la piccola trave con presa solida, avanzi, sospeso a qualche metro d'altezza da terra. Il tempo fugge: ti posizioni in perfetta verticale con la teca di Optalidon e ti lasci cadere, atterrando su di essa. La teca resiste al tuo peso: la forzi utilizzando la Spada Laser, la cui lama taglia l'Optalidon come burro; immergi una mano nell'interno e afferri la Gemma Zaloriana: è tua!
Seguendo la stessa procedura adoperata per raggiungere la Gemma, arrivi all'altro capo della stanza, giusto in tempo: i 3 minuti sono scaduti. Appena atterri, tocchi il pavimento e nubi di gas velenoso si sprigionano. Ti chiudi il portone alle spalle e corri verso il tunnel: prima, però, devi avere a che fare con tutti i droidi di sicu-

rezza che prima erano immobili e che, terminati i 3 minuti di tempo che avevi a disposizione, si sono riattivati.

Se in precedenza hai adoperato l'Agilità Jedi (e non una Fune) ricorda che hai consumato 3 punti di Forza; se invece hai usato la Fune, non perdi alcun punto di Forza, naturalmente.

Se hai l'Agilità Jedi, hai 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai al **154**
Altrimenti vai al **184**

82

Concentri tutta la tua energia su un punto preciso del tuo avversario: il petto. Lo colpisci con una spinta di Forza repentina, e lo cogli di sorpresa. Nemos Hatt ha un attimo di smarrimento mentre vola all'indietro, e sul tuo volto già si dipinge un sorriso, quando lo vedi effettuare un paio di capriole ed atterrare agilmente sui due piedi.
"Ci hai provato, Lite, ma non ci sei riuscito. Non puoi sorprendermi con una mossa del genere!"
Nemos Hatt ride, e protende verso di te il suo braccio: senti una morsa stringersi attorno al tuo collo. Sta usando un potere del Lato Oscuro, contro di te! Vuole strangolarti!

Se sei un Padawan, vai al **63**
Altrimenti, vai al **104**

83

Sfrecci sul deserto, diretto verso nord. Lo speeder è veloce ed ha carburante a volontà, pertanto il tuo viaggio prosegue senza altri incontri spiacevoli con le creature pericolose che brulicano nel Mare di Fuoco di Tard.
Dopo qualche ora di viaggio sei stanco, ma scorgi una vista che ti rianima: noti la sagoma della città di Tardos in lontananza, all'orizzonte! Mancano ancora parecchi chilometri, ma adesso sai che sei vicino alla tua vecchia casa. Un pensiero vola alla tua sorella scomparsa, che in questo momento starà patendo delle pene d'inferno nelle grinfie del malvagio Ballah.

E' quasi mezzogiorno. La tua mente considera un altro dettaglio. Sai che a qualche chilometro di distanza dalla città di Tardos giace l'hangar che la tua famiglia usava per contenere le merci ed i trasporti: l'hangar Coldlancer. Ti viene una fitta di nostalgia al cuore: chissà come l'hanno ridotto gli scagnozzi di Ballah, a distanza di tutti questi mesi. L'avranno sicuramente saccheggiato, ma forse non sono riusciti a impadronirsi dei beni segreti che tuo padre Denda custodiva nella cassaforte. Chissà, potresti trovare qualche oggetto utile al prosieguo della tua missione.

Se vuoi deviare e dirigerti verso l'hangar Coldlancer, vai al **274**
Se preferisci non perdere tempo e andare subito verso Tardos, vai al **51**

84

La gente è presa dal panico: c'è chi si picchia, chi spintona e cerca di fare fuori gli altri pur di accaparrarsi un posto. Dovete raggiungere i corridoi di prua, dove ci sono i gusci di salvataggio. In questa situazione non puoi avere esitazioni: la tua salvezza significa la morte certa di un'altra persona. Avanzare ti costa una fatica enorme: subisci una serie di percosse e perdi 3 punti di Salute prima di raggiungere i corridoi anteriori.

Improvvisamente uno squarcio si apre nell'atrio centrale. Un altro missile si è schiantato sulla fiancata dell'astronave, aprendo un buco grosso come una voragine, che risucchia nel vuoto dello spazio aperto tutte le persone. Devi compiere un gesto estremo: chiudi dietro di te la porta a tenuta stagna per non essere risucchiato come gli altri, anche se così facendo decreti la morte di tutti coloro che non ce l'hanno fatta.

L'equipaggio dell'astronave è stato il primo a salvarsi, usando la quasi totalità dei gusci. Ne sono rimasti pochi, ma pochi siete anche voi che li avete raggiunti.

Senza indugiare entra in un guscio di salvataggio e vai al **260**

85

Ti guardi intorno preoccupato: in genere l'arrivo di ospiti indesiderati attira le attenzioni delle pericolose creature che popolano questo deserto. A quanto pare nessun mostro si è accorto di te… non ancora, almeno.

Ragioni: qual è la tua unica possibilità di salvezza? Hai ascoltato spesso, nelle taverne di Tardos, racconti di vagabondi che si erano persi nel mezzo del deserto e ne

sono usciti vivi, senza mezzi di trasporto né provviste. Può sembrare impossibile, ma la tua salvezza consiste nelle disgrazie altrui. Il deserto è attraversato da una grande quantità di trasporti, e molto spesso ci sono guasti, avarie. I relitti vengono abbandonati nel deserto, e non di rado le persone che hanno avuto questi incidenti sono morte. La tua speranza è di trovare uno di questi relitti: potresti trovare di tutto, viveri, acqua, trasporti, e non è escluso che tu possa farcela a raggiungere Tardos. Oppure, potresti incappare in qualche mercante di passaggio.
Forte di questa speranza, ti incammini verso nord. Orientarti nel deserto non è un problema, dato che conosci a menadito la geografia del tuo pianeta natale.

Passi l'intera giornata a camminare verso nord, quando, al tramonto, scopri qualcosa che ti permetterà di proseguire la tua avventura.

Vai al **160**

86

Il Twi'lek vi guarda e un'espressione sempre più sospettosa aleggia sul suo volto.
"*[Non mi fido]*" dichiara "*[non potete parlare col grande Slimo. Non voi, no. Non siete Coldlancer.]*"
Cercate di convincerlo, Ala gli mostra addirittura la sua carta d'identità, ma il Twi'lek non la guarda nemmeno.
Cominci a spazientirti: non hai tempo da perdere con un tirapiedi qualunque. Pensi a tua sorella Karen: molto probabilmente quel crudele sadico di Ballah l'Hutt la starà sottoponendo a chissà quali tormenti e agonie. Il

pensiero di quei supplizi fa montare la tua rabbia, ma ti suggerisce anche un'idea. Afferri il braccio del Twi'lek e glielo giri con violenza: lo senti gridare dal dolore.
"Adesso" dici con tono minaccioso "tu ci porti da Slimo, altrimenti soffrirari terribilmente."
"Non temo la morte, maledetto! Non ti porterò dal mio capo!" urla
"Oh, ma io non ti ucciderò… posso provocare un dolore che nemmeno ti immagini. Un dolore che va al di là di qualsiasi tua immaginazione: un dolore talmente intenso che desidererai la morte con tutte le tue forze."
Ala ti guarda esterrefatto e pallido in volto: non conosceva il tuo lato oscuro.

Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza, e vuoi utilizzarla, vai al **183**
Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza, e vuoi usarlo, vai al **22**
Altrimenti, devi torturarlo in un altro modo: vai al **143**

87

Credono di averti in pugno, ma non è così. Concentrando tutta la tua potenza sulla punta delle dita, rivolgi il vigore del tuo odio contro i due Twi'lek: abbandonano le armi e crollano al suolo, defunti. Adesso Ala non è più in pericolo immediato.
Devon ti maledice a gran voce. Frapponendoti tra tuo fratello e il resto dei soldati, fai volteggiare la tua Spada Laser ed inizi un combattimento senza alcuna esclusione di colpi. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Devon con soldati

Combattività 18 Salute 27

Se vinci, vai al **182**

88

L'unico modo che hai per continuare è sconfiggere la formica gigante in combattimento. Purtroppo si preannuncia ardua come impresa in quando la corazza che la riveste è durissima e persino la lama della Spada Laser ha difficoltà a perforarla.

Formica Katar

Combattività 24 Salute 33

Se sopravvivi per 3 scontri, vai al **173**

89

Il mostro viene incitato ad attaccarti. Volteggi la Spada Laser rimanendo in posizione difensiva: il suo grosso corpo sembra inattaccabile, ricoperto com'è di una corazza resistentissima. Capisci subito che l'unica parte vulnerabile è la testa, e che la battaglia sarà terribile ed incerta.

Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza, e vuoi usarla, vai al **202**

(continua)

Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza, e vuoi usarlo, vai al **180**
Se non vuoi o non puoi usare questi poteri, devi combatterla andando al **267**

90

Le ferite che hai inflitto al tuo avversario sono mortali, ma egli non è ancora morto. Attinge a delle energie nascoste, e come posseduto da uno spirito si rimette in piedi e combatte con rinnovata foga. Non sai da dove possa ancora trarre tutte queste forze, ma schivando uno dei suoi colpi potenti ma imprecisi, gli amputi il braccio che mantiene la Spada Laser. La sua mano e l'elsa della usa arma cadono a terra mentre fiotti di sangue schizzano dalla sua ferita; Nemos ti maledice e con un balzo fugge via, lontano, di corsa.
Vorresti inseguirlo, ma i tuoi sensi ti informano di un pericolo imminente e più importante. Ballah l'Hutt sta codardamente cercando di uccidere Karen, in un ultimo gesto vendicativo; scatti contro di lui, e senza dargli il tempo di capire cosa sta accadendo sferzi il collo grasso e squamoso dell'Hutt, recidendogli tutte le arterie vitali e lasciando che la testa penzoli in maniera grottesca dalla sommità del corpo. Con un altro colpo, poni fine per sempre alle sofferenze del tuo mortale nemico.

Vai al **284**

91

Phonos è un pianeta oceanico: si presenta davanti ai vostri occhi come un'immensa distesa d'acqua. Soltanto pochissime città affiorano sull'oceano, abitate da Ithoriani, che lavorano come mercanti, ed altre razze di esseri acquatici che raramente si fanno vedere nelle città. Phonos è fertile, ed è uno dei principali punti di scambio con Tard-Ei-Tari: il tuo pianeta natale è prevalentemente desertico ed i beni che vengono importati più di tutti sono l'acqua dolce ed il cibo.

Sei stato tante volte a Phonos, assieme a tuo padre e ai tuoi fratelli, per missioni commerciali di poco conto: sai muoverti benissimo nell'ambiente. Ci sono migliaia di mercanti che usano gli scali di questo pianeta come tramite per giungere a Tard-Ei-Tari, perciò non verrai per niente notato dagli uomini di Ballah – che pure sono dappertutto – se con il tuo carico di Riso Rosso cerchi un biglietto per Tardos.

Atterri allo scalo di Paidos: la città a forma di grosso insetto è il maggiore porto del pianeta. L'*Ice Spear* volteggia fra i tetti degli alti palazzi con disinvoltura: tuo padre ti aiuta a sbarcare il tuo cargo di riso e ti fa le ultime raccomandazioni di prudenza, prima di lasciarti. Osservi la sagoma dell'astronave farsi sempre più piccola nel cielo azzuro e limpido, mentre pensi al da fare.

Sei nel mercato di Paidos e devi trovare qualcuno che possa venderti un biglietto per il primo battello commerciale che parte per Tard. Sai che il lato ovest del mercato è quello più trafficato, nel quale sicuramente troverai ciò che cerchi; nel lato orientale, invece, ci sono le stradine dei quartieri malfamati, strette e tortuose, nelle quali l'occasione vantaggiosa – ma anche l'imprevisto – sono sempre dietro l'angolo.

Se scegli di andare nel lato ovest, vai al **122**
Se dai un'occhiata nel lato est del mercato, vai al **27**

92

Il battello è stato abbordato da predoni tardoniani. Noti uno squarcio proprio sul soffitto dell'atrio centrale. Una squadra di uomini di Ballah si è già calata all'interno del battello, e senza perdere tempo vince con pochi colpi di blaster la resistenza dei soldati Phonosiani di guardia. Riconosci facce fin troppo familiari: Rino Blet del quartiere Wingo, dal viso butterato; il trandoshano Gardna Lom con i suoi compagni di abbordaggi e sabotaggi; Yena Shinfired, esperto nell'uso di esplosivi, che più di un edificio blindato hanno fatto saltare; e soprattutto Kengo, il Twi'lek dalla pelle rosa, alto e muscoloso, uno dei tirapiedi più noti di Ballah in tutta Tardos, che si occupa dei lavori più sporchi. Sono gente con la quale hai avuto a che fare più di una volta, in passato, che ha minacciato la tua famiglia; non sono soli, hanno altri compagni al loro fianco.
Ti cali il cappucio sul volto per non essere riconosciuto facilmente. Conti i membri della comitiva: sono una dozzina, incluso Kengo. Mentre vi passano accanto, ingiungendovi di deporre le armi e i soldi, preghi che non ti riconoscano.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Prima di estrarre il numero, se possiedi l'Influenza Jedi puoi scegliere di consumare dei punti di Forza: il numero di punti che usi puoi aggiungerli al numero estratto a sorte per aumentare le tue possibilità di non venire scoperto.

Se il numero va da 0 a 5, vai al **158**
Se è maggiore o uguale a 6, vai al **128**

93

Intervieni, dicendo alle creaturine di lasciare in pace l'Ithoriano. Esse sollevano i neri cappucci, guardandoti con enormi occhi gialli piazzati in cima al loro cranio da anfibi, e sibilano in una lingua sconosciuta. Poi estraggono lunghi coltelli serpeggianti e ti saltano addosso, mentre altri ne sbucano dai viottoli alle tue spalle: sei circondato e devi combattere all'ultimo sangue.

Physs

Combattività 15 Salute 22

Se vinci il combattimento vai al **253**

94

Decidi di affrontare il mostro: sguaini il fascio di luce della tua Spada Laser e ti prepari ad uno scontro impari, mentre il Verme del Deserto si scaglia su di te.

Verme del Deserto

Combattività 26 Salute 50

Se riesci a ridurre la Salute del mostro al di sotto della soglia dei 30 punti, non proseguire il combattimento, ma interrompilo e vai al **159**

95

I tuoi sensi Jedi interrompono bruscamente il tuo sonno: avverti un pericolo immediato. Ti giri e ti volti, ma non ti accorgi di nulla. Accendi la tua Spada Laser, ma ancora la vista non ti dice niente. Poi senti un sibilo e lo riconosci con orrore: è quello degli Scorpioni Thakra, velenosissimi abitanti del Mare di Fuoco. Sono formidabili assassini, ma i tuoi sensi Jedi non ti permettono di localizzarli. Dove sono?

Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, oppure hai una Carica Campo di Luce, puoi usarli per vedere nel buio che ti circonda: vai al **273**
Se non puoi o non vuoi effettuare questa scelta, vai al **245**

96

Con uno scatto fulmineo afferri il detonatore termico e lo lanci nel bel mezzo della banda di predoni: l'arma esplode in tutta la sua potenza, sparando i loro corpi in tutte le direzioni. Non credi che possano essere sopravvissuti ad un'esplosione del genere.
Kengo il Twi'lek si gira sconvolto e ti guarda in faccia. Un'espressione di paura compare sul suo volto quando ti riconosce.
"*Missa paa chissa, vooley-ra Lite Coldlancer!*"
Gli uomini rimasti si uniscono a lui nell'affrontarti. Devi combatterli come un sol nemico.

Kengo con predoni tardoniani

Combattività 17 Salute 24

Ricorda di cancellare un Detonatore Termico dal tuo equipaggiamento.

Se vinci, vai al **270**

97

Non è difficile concentrare i tuoi poteri sulle casse che abbondano ai lati della strada: gliele fai cadere addosso tutte, sommergendolo. Jerod cerca di rialzarsi, ma è impacciato nei movimenti dalla quantità di frutti e verdure, merci pregiate in un pianeta desertico come Tard, e nel frattempo hai tutto il tempo di acciuffarlo.
"Adesso" gli dici minacciosamente "io e te dobbiamo parlare. Di molte cose."
Jerod mostra un'espressione sconsolata e si guarda intorno spaurito: nessuno può cavarlo fuori dall'impiccio.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza e vai al **162**

98

Ti concentri per spostare la pesante trave: ti occorrono parecchie energie, ma alla fine riesci ad alzarla e posarla dolcemente a lato. Adesso puoi aprire la cassaforte Coldlancer.

Ricorda che hai consumato 4 punti di Forza e vai al **133**

99

E' un'imboscata. Lo percepisci chiaramente: fra pochi attimi emergeranno degli individui con l'intenzione di ucciderti. Ti prepari con la Spada Laser fra le mani. Il primo esce da una porta alla tua sinistra, ma per te è facile amputargli il braccio di netto, senza dargli nemmeno il tempo di fuoriuscire completamente dalla stanza. Max Wingo è sconcertato dai tuoi riflessi ed estrae un blaster, mentre i suoi compari escono dal fondo del corridoio. Devi affrontarli tutti.

Max Wingo e compari

Combattività 15 Salute 24

Se vinci, vai al **44**

100

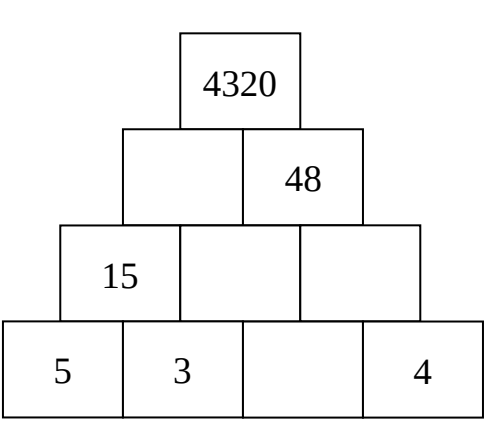
I dischi sono diretti verso di te. Sorridi di fronte ad un attacco così banale: la tua Spada Laser dovrebbe essere più che sufficiente a difenderti. Quando stai per parare il primo disco, però, i tuoi sensi Jedi ti avvertono: essi sono in acciaio mandaloriano! E' un materiale invulnerabile ai laser: a malapena riesci a deviare il primo disco, che schizza sfiorandoti la guancia e facendoti un piccolo taglio: perdi 1 punto di Salute. Le altre lame ti sono già addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero aggiungi 2 se hai l'Agilità Jedi o il Sesto Senso; se le hai entrambe, aggiungi 4.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **2**
Se va da 5 a 7, vai al **264**
Se va da 8 in su, vai al **137**

101

Quello che nessuno sa, all'infuori di te e dei membri della tua famiglia, è che esiste un passaggio segreto per entrare in casa. In un edificio vicino c'è una porta: la forzi con facilità ed entri. Una serratura a combinazione, di quelle che ama utilizzare tuo padre, regola l'accesso al passagio segreto, che sbuca direttamente dentro casa tua. Capisci qual è la regola secondo la quale sono disposti i numeri, e completa la sequenza matematica. Se hai già incontrato una serratura simile, non dovresti avere difficoltà. Una volta trovati i 4 numeri mancanti, sommali: il risultato sarà il paragrafo dove andare.



Se hai capito quali sono i 4 numeri mancanti, sommali: vai al paragrafo corrispondente.
Se rinunci all'indovinello, puoi lasciare casa Coldlancer e andare verso la base di Ballah: al **283**
Oppure puoi cercare di entrare dall'ingresso principale, al **187**

102

Gli Iridoniani rimangono di stucco nel vederti saltare così: balzi ben oltre il tetto, atterrando a poca distanza da uno di loro. Lo shock è così forte che non reagisce nemmeno mentre lo tagli in due di netto con la tua Spada Laser. Gli altri Tagliatori di Teste corrono impauriti. Stai per lanciarti all'attacco, ma ecco che l'individuo misterioso alza il braccio.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.
Di fronte a questo gesto, gli Iridoniani si calmano e si fanno da parte. Rimani un attimo fermo: il guerriero getta via il mantello. Veste una larga tunica nera, tipica di quelle che a Tard si usano per affrontare lunghi viaggi nel deserto, che arrivano lunghe fino a terra. Il grosso cappuccio ricopre il suo volto: lo abbassa e ti guarda con i suoi occhi gelidi e iniettati di sangue. Quello sguardo non lascia adito a dubbi: è un devoto seguitore del Lato Oscuro della Forza.

Se hai completato la precedente avventura di Lite Coldlancer, vai al **35**
Altrimenti vai al **28**

103

Il locandiere versa una birra rosso rubino, schiumosa, nel tuo boccale. La bevi con diffidenza, ma devi ricrederti: è ottima e rinfrescante. Trangugi l'intero boccale, e scopri che è energetica e ricostituente. Recuperi 2 punti di Salute.
"Aaahh! Ci voleva!" sbotta tuo fratello Ala, dopo aver scolato il boccale in un unico lungo sorso "Adesso, con l'ugola bagnata, possiamo dedicarci meglio al nostro lavoro. A te, prego!"
Ala paga per tutti e due, e vi allontanate soddisfatti, salutando il locandiere.

Nel vialone non trovate nessuna persona o cosa che possa esservi d'aiuto. Non c'è anima viva.
"Dobbiamo andare nei vicoli, non c'è scelta. Forza" ti incoraggia Ala.

Entrate nei veicoli e vai al **233**

104

I tuoi occhi non vedono più, una luce bianca si spalanca davanti a te: stai forse per morire? Ti senti soffocare ma improvvisamente la tua bocca si apre e inghiotti avidamente boccate d'ossigeno. Non sei morto, sebbene il dolore ancora non scompare: perdi 3 punti di Salute.
Nemos Hatt ha una smorfia di disappunto sul volto, non è riuscito ad ammazzarti. Non appena ti rialzi, lo vedi piombarti addosso, la Spada Laser rossa sguainata. E' il tuo primo combattimento all'ultimo sangue contro un nemico versato nell'uso della Forza.

Nemos Hatt

Combattività 21 Salute 40

Combatti finché la Salute del tuo avversario scende sotto i 10 punti. Dopodiché non continuare, ma vai al **10**

105

Il tuo animo è meno corrotto del suo, forse, ma non significa che i tuoi poteri siano inferiori. Protendi il braccio verso di lui: una scossa di energia attraversa tutto il corpo, a partire dai piedi e a terminare alle dita della mano. Quando il fulmine parte verso Nemos, vedi uno sguardo di terrore: stringe i denti senza urlare per il dolore, ma sta soffrendo, lo puoi sentire. Scopri che la sua sofferenza ti provoca piacere, ed intensifichi la tortura. Nemos è provato, ma non ha urlato, trattenendo il dolore.

"Questo è solo un assaggio" dici "del vero potere del Lato Oscuro".

Nemos Hatt ti risponde con uno sguardio d'odio ancor più intenso e si abbatte su di te. La sua Spada Laser rossa si incrocia con la tua. E' la prima volta che affronti un nemico versato nell'uso della Forza in un combattimento all'ultimo sangue.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Nemos Hatt (ferito)

Combattività 20 Salute 35

Combatti finché la Salute del tuo avversario scende sotto i 10 punti. Dopodiché non continuare, ma vai al **10**

106

Con uno scatto metallico, la serratura si apre. Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai trovato i 4 numeri esatti che completavano la combinazione (2 – 6 – 8 – 90).
Entri e chiudi dietro di te la porta. Il cunicolo è basso e stretto, ma solido; nessuno nella zona circostante ha mai sospettato che esistesse una simile via di ingresso alla casa dei Coldlancer. Quando raggiungi la fine del cunicolo, questo termina in una grata metallica nel pavimento del bagno di casa tua. La sollevi ed esci da quello che a prima vista sembra un normalissimo canale di scolo delle acque. Ti chiedi come gli scagnozzi di Ballah possano aver ridotto casa tua, e vedi uno spettacolo che supera le tue peggiori aspettative.
Le pareti di alcune stanze sono state abbattute, alcune macerie ancora rimangono sul pavimento, mentre un ammasso di delinquenti di tutte le razze che popolano Tard si azzuffano in quella che una volta era la tua abitazione. Sotto gli effetti della Strik-noon, i combattimenti sono cruenti e danneggiano tutto ciò che trovano. Non distingui più la fisionomia della tua casa, nessuna traccia di ciò che c'era prima è rimasto a casa tua.

Se hai il Sesto Senso, vai al **13**
In caso negativo continua al **279**

107

Senza esitare, attacchi Devon. Lui non si aspetta una mossa così sconsiderata da parte tua, e non si difende: lo cogli impreparato, trapassandolo da parte a parte. Ma non hai fatto la cosa giusta.

I Twi'lek uccidono Ala, sparandogli una raffica di colpi al cranio. Urli per la disperazione: hanno ucciso tuo fratello davanti ai tuoi occhi, e tutto perché non hai voluto consegnare una Gemma al Twi'lek. Scagli lontano la maledetta pietra e ti lanci nel combattimento, facendo strage di avversari. Quello che non ti aspettavi è che un corpo di soldati di Slimo, ancor più nutrito, attendeva l'evolversi degli eventi, nascosto fuori. Vedendo che era scoppiata una lotta, entrano in massa: sono troppi, anche per te, e muori schiacciato dal loro numero cercando di vendicare la morte di Ala.

La tua vita e la tua avventura terminano così.

108

Non hai scelta, invece di soffermarti a scervellarti sull'enigma matematico piazzi l'Esplosivo al Plastico sul quadro comandi, ti allontani e lo fai detonare: l'esplosione è potente ma circoscritta ad una piccola area. Si apre un foro circolare: il quadro comandi è stato asportato. Siccome tutti gli altri sistemi di sicurezza sono momentaneamente disattivati, la porta si apre e con somma meraviglia puoi osservare la stanza della Gemma Zaloriana. Cancella l'Esplosivo al Plastico dai tuoi oggetti.

La stanza della Gemma: è cubica, pavimento e pareti sono realizzate in metallo nero scintillante e non v'è

differenza alcuna. Al centro della sala, tenuta sospesa a mezz'aria grazie ad un dispositivo antigravitazione, c'è la Gemma Zaloriana. E' di un rosso infuocato, brilla di luce propria, è stupenda: di forma sferica, in realtà la sua superficie è multisfaccettata, e produce dei riflessi stupendi che scompongono la luce in tutti i colori dell'iride, mandandoli a riflettersi sulle pareti della stanza.
Non hai tempo però per contemplarne la bellezza, devi prenderla. Ti ricordi quello che ti ha detto Devon: il pavimento ha dei sensori che reagiscono alla minima pressione, quindi non puoi entrarvi. Inoltre, la Gemma è circondata da una teca cubica di metallo trasparente, ma pesantissimo: è l'Optalidon, sintetizzato in laboratorio, materiale artificiale non esistente in natura.
Guardi in alto e vedi una cosa che potrebbe aiutarti: una sbarra di ferro corre parallela alla stanza, su nel soffitto, a pochi metri di distanza dalla teca contenente la Gemma.

Se hai la Telecinesi, 4 punti di Forza, e vuoi richiamare a te la Gemma, vai al **210**
Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, o in alternativa puoi contare su una Fune tra i tuoi oggetti, e vuoi usarla per appenderti alla sbarra di ferro e raggiungere la Gemma, vai all'**81**
Se vuoi usare la Percezione Jedi, con 3 punti di Forza, per meglio esaminare la stanza, vai al **211**
Se non hai nessuno di questi poteri o oggetti, o preferisci non usarli, devi trovare un altro modo: continua al **31**

109

Il mostro non è invulnerabile ai tuoi poteri: il suo collo è ben protetto dalla corazza, ma questo non impedisce alle tue facoltà Sith di attaccarlo. Ti concentri e stringi i pugni mentre la tua presa mortale toglie fiato alla creatura; senti il dolore del mostro, che si divincola impazzito, e ti viene incontro. Esso sente che sei tu la causa del suo dolore; estrai la Spada Laser e lo attacchi, mentre si muove impazzito. Sembra che l'assenza di ossigeno abbia danneggiato non poco la formica gigante. Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Puoi sottrarre tale numero alla Combattività (non alla Salute) della creatura prima dell'inizio del combattimento; sono i danni che hai apportato al suo sistema nervoso, e che ne limitano le capacità in battaglia. In questo caso, 0 = 10.

Formica Katar

Combattività di base 24 Salute 28

Se sopravvivi per 3 scontri, oppure se porti la sua Salute al di sotto della soglia del 10, oppure ancora se ottieni un punteggio mortale (per il tuo avversario) in combattimento, vai al **213**

110

Entri nella galleria e cammini con passo spedito. E' tutto sassi aguzzi e sporgenti, alcuni friabili, altri più duri dell'acciaio. Ti interroghi su come si siano formate queste rocce di natura così diversa, e pensi che c'entrino qualcosa le sostanze chimiche utilizzate nei processi di estrazione dei minerali. L'aria persino è malsana, in queste grotte, di un calore innaturale.
Il tunnel diventa del tutto buio, nemmeno un filo di luce entra nella grotta.

Se hai 1 Carica Campo di Luce, oppure hai la Percezione Jedi con 3 punti di Forza, e vuoi usarla per vedere nel buio, vai al **145**
Altrimenti vai al **209**

111

Prendi il Detonatore Termico, lo azioni e lo lanci contro i pinnacoli. L'esplosione è forte e non ha problemi a rompere lo strato di roccia più friabile che mantiene appese le stalattiti; osservi i massi crollare sul collo della formica, ferendola gravemente. Con disappunto, noti che il mostro non cede e resta sul posto, deciso a non farti passare. Cancella 1 Detonatore Termico dal tuo equipaggiamento.
Adesso che è immobilizzata sarà più facile combatterla; alzi la Spada Laser davanti a te e la attacchi. Le infliggi varie ferite, ma non la danneggi in modo serio, siccome l'armatura che ricopre il suo corpo è resistentissima. Piuttosto, scopri che il mostro teme la luce: tenendo la tua arma dritta davanti ai suoi occhi, abituati all'oscurità più totale, le provochi un dolore immenso e

la costringi ad indietreggiare. L'orrenda creatura si dichiata sconfitta, si volta e fugge nell'oscurità della galleria; sei sicuro che non ti darà più fastidio.

Avanzando lungo il corridoio roccioso e vai al **181**

112

Scrivi 3 nel quadro numerico, ma una subitanea scossa elettrica scaturisce dal dispositivo facendoti male: perdi 3 punti di Salute. Imprechi contro la sfortuna; il 3 non è il numero giusto per completare la sequenza. Quale degli altri sarà la cifra mancante?
Devi per forza trovare il modo di sbloccare la serratura; torna al **116** e fai un'altra scelta.

113

Concentri i tuoi poteri mentali. I ratti sono affamati, e su queste bestie l'istinto spesso prevale sulla razionalità. Riesci a convincere solo metà dei ratti a starsene in disparte e non attaccarti; gli altri esemplari, più affamati e feroci degli altri, ti attaccano.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Ratti carnivori

Combattività 14 Salute 18

Se vinci, vai al **223**

114

La tua lama di luce entra in profondità nella testa della formica: vieni sommerso da icore rossastro, e vedi l'immondo essere torcersi in un dolore sordo e che non puoi neanche lontanamente immaginare. Ballah prorompe in orrende bestemmie: non sta gradendo lo spettacolo, a quanto pare. Purtroppo, il cervello di queste formiche giganti è minuscolo e ben nascosto all'interno del cranio. L'essere non è morto, devi finirlo.

Formica Katar (gravemente ferita)

Combattività 19 Salute 18

Se vinci vai al **258**

115

Rovistando in quella che sembrava una parete di nuda roccia, trovi gli scheletri e le vesti logore di un gruppo di persone morte. Riconosci abbigliamenti tardoniani: forse sono morti in una fuga disperata. Ti accorgi anche che hanno lasciato degli oggetti utili:

60 Crediti
3 Bacta Tank

Presi gli oggetti desiderati, riconsideri il da farsi. Devi prendere un'altra vita; quale itinerario seguire?

Se vuoi tornare indietro e prendere la prima biforcazione che si apriva a sinistra, vai al **197**
Se vuoi raggiungere la fine del tunnel che stavi seguendo prima, vai al **268**

116

Uscito dalla stanza delle apparecchiature mediche, ti trovi in un corridoio lunghissimo. Sono i tipici corridoi che corrono lungo tutto il perimetro delle mura della fortezza. Ti chiedi quale direzione seguire, quando noti un dispositivo utilizzato per spostarsi rapidamente all'interno della fortezza: un ascensore antigravitazionale. In voga su Tard, apparecchi di questo tipo creano assenza di gravità all'interno di una colonna d'aria e sono usati per risalire molto rapidamente ai livelli superiori della fortezza.
Concentri i tuoi sensi: percepisci distintamente la presenza di tua sorella Karen. E' qui, è viva, ma non è in questo piano. E' sopra di te: l'ascensore rappresenta la via più veloce per raggiungerla.
Studi il pannello di controllo dell'ascensore; noti un foro di dimensione triangolare ed una serie di numeri che costituiscono una serratura a combinazione, tipica di Tard-Ei-Tari. Trovando il numero che completa la sequenza, si può attivare l'ascensore.

Se hai una Medaglia Krayt, vai al **69**

Altrimenti, cerca di capire qual è la cifra mancante.

0	7	4	1	8	5	

Dopo un attento esame, capisci che la cifra mancante è una delle 4 non ancora rappresentate: essa può essere un 2, un 3, un 6 oppure un 9
Se scrivi 2, vai al **266**
Se scrivi 3, vai al **112**
Se scrivi 6, vai al **65**
Se scrivi 9, vai al **257**

117

Non vedi assolutamente nulla. Attivi la Spada Laser e usci il riflesso della luce della sua lama contro le pareti per orientarti; lo stratagemma funziona per un certo tratto, poi la galleria diviene così larga che il baluginio della tua arma è troppo tenue per squarciare le fitte tenebre del luogo. La volta sulla tua testa, in particolare, diventa così alta che non riesci a distinguerla, e si perde nel buio profondo: dev'essere parecchi metri sopra il tuo capo.
Avanzi così, fin quando dal buio non emerge una creatura immonda. E' una formica gigantesca, il cui corpo rivestito da una corazza dura come l'acciaio ostruisce quasi del tutto il tunnel. Le sue mandibole schioccano nervosamente fendendo l'aria calda del luogo, mentre i suoi grossi occhi neri si accendono di una luce omicida. Il mostro ti carica; perso nell'oscurità più totale, non potendo sfuggirle, devi affrontarla.

Formica Katar

Combattività 24 Salute 33

Combatti per 3 scontri; se sopravvivi, vai al **173**

118

"*[Sappi che Karen Coldlancer non si trova a Tard-Ei-Tari. E' stata qui, ma poi Ballah l'ha portata con sé, in quella che è la sua nuova base… su un altro sistema.]*"
"Dimmi quale" incalzi.
"*[A suo tempo. Prima tu devi fare qualche cosa per me; dopo io farò qualche cosa per te. Ti dirò il nome del sistema dove si nasconde Ballah, e dove potrai trovare tua sorella.]*"
L'atteggiamento di Slimo è provocatorio: pesa le parole con molta calma. Dopo un gelido silenzio, detta le condizioni.
"*[Dovrai portarmi un oggetto che io desidero molto. Ballah è l'unico su questo pianeta che possiede una Gemma Zaloriana: vengono dal roccioso pianeta di Zaloriis. Sono rare e preziose, e sono uno dei tanti beni che solo Ballah possiede e io no. Questo mi irrita. Voglio la sua Gemma Zaloriana. E tu mi aiuterai ad ottenerla.]*"
"Vuoi che prenda la Gemma per te?"
"*[Esattamente. Questo*" ed indica una delle sue guardie del corpo, un Twi'lek dalla pelle viola e lo sguardio truce "*è il mio scassinatore preferito: Devon. E' molto bravo, ma purtroppo per rubare la Gemma Zaloriana non basta un ladro. Ci vuole… un Jedi. Lui ti spiegherà tutti i dettagli: fatti vedere la prossima volta con la*

Gemma oppure non tornare affatto. Questo è il volere del grande Slimo.]"

Devon ti consiglia di recarti fuori da quest'edificio. La faccenda non ti piace, ma per il momento stai al gioco: segui il Twi'lek fuori e ascolti quello che ti dice.
"E così sei tu Lite Coldlancer… hai un aspetto abbastanza innocuo. Mi aspettavo un guerriero alto e potente, uno di quelli che incute timore solo a guardarlo."
"Beh, l'apparenza inganna" replichi con freddezza "dimmi soltanto cosa devo fare. Prima prendo la Gemma, meglio è."
"Benissimo, seguimi allora."

Arrivate, tu, Ala e Devon, in una delle piazze principali del quartiere Noo. Entrate in una casa, e scoprite un'intera banda di guastatori intenti a scavare un profondo pozzo.
"Quello che vedi" spiega Devon "è la via verso la Gemma Zaloriana."

Vai al **32**

119

Concentri maggiore energia nello sforzo: vuoi vincere. Riesci a sentire il dolore fisico di Nemos, e scopri che questo ti rende felice. Sei più forte di lui. Nemos si abbandona alla sofferenza, alla tua mercè. Sta per soffocare, quando esaurisci le forze: non avevi mai concentrato per così lungo tempo il potere dello strangolamento. Sei stanco anche tu, e lo lasci. Nemos inghotte avidamente boccate d'ossigeno per riprendersi, e tu non

vuoi lasciargli il tempo: estraendo la Spada Laser lo attacchi subito.

Nemos Hatt (ferito)

Combattività 20 Salute 35

Combatti finché la Salute del tuo avversario scende sotto i 10 punti. Dopodiché non continuare, ma vai al **10**

120

Sei incuriosito dalla birra locale. Nel dialetto del quartiere significa "Birra di Noo". Il boccale trabocca del liquido schiumosissimo di un biondo trasparente. Ne bevi un sorso, ma lo sputi subito: è repellente. Non capisci davvero come tuo fratello possa berla con tanto piacere.
"Che fai, non bevi? E' ottima! Posso finirla io?"
"Prego, fai pure". Ala scola anche il tuo boccale di birra, dopo aver finito il suo in un unico, lungo sorso.
"Cosa c'è? Non gradisci la birra della casa?" ti chiede il locandiere.
"No, non è questo, anzi mi piace molto, è solo che non ho sete… ecco…"
"Non siete del quartiere Noo. No, non lo siete affatto."
Ti guardi intorno: vedi strani guerrieri uscire dall'ombra che attorniava gli angoli del locale. Accarezzano i loro coltelli, e avanzano minacciosamente.
"*[Sono sicuramente uomini di Ballah. Uccideteli]*" dice il locandiere, scomparendo sotto il bancone.
I criminali non ti lasciano scelta: ti sono addosso e devi combatterli, uno alla volta.

Criminale n.1
Combattività 15 Salute 20

Criminale n.2
Combattività 14 Salute 21

Criminale n.3
Combattività 16 Salute 18

Criminale n.4
Combattività 13 Salute 18

Se vinci tutti i combattimenti, uno dietro l'altro, vai al **169**

121

Ti fermi, estenuato: non ti è rimasto nessun altro da uccidere. Hai dovuto ammazzare tanti di quei nemici che non sei nemmeno in grado di contarli, forse più di cinquanta persino. Riprendi fiato, mentre perquisisci i loro corpi. Trovi i seguenti oggetti:

15 Crediti
1 Carica Campo di Luce
1 Detonatore Termico

Puoi tenere quello che vuoi. Lasci casa Coldlancer rabbuiato nel cuore: almeno la hai liberata dai suoi perfidi usurpatori, per questa sera. Max Wingo ti osserva con atteggiamento interrogativo: è visibilmente scosso dalle macchie di sangue che ricoprono i tuoi vestiti.

“Ho dovuto sterminarli tutti, Max. Erano troppi. Adesso non posso perdere altro tempo: portami dove è nascosta Karen.”
“Sì, Lite, seguimi”.

Vi incamminate verso il nascondiglio di Ballah. Vai al **283**

122

Avanzi tra la gente: grossi banconi e negozi all’aperto vendono di tutto, dalle chincaglierie più piccole agli oggetti più ingombranti. Il tuo occhio scorre veloce tra le insegne: sei in un mare di creature di tutte le razze, e rischi di perdere ore e ore nella tua ricerca. Qui ci sono tantissimi mercanti ed una confusione pazzesca, a stento eviti di restare schiacciato nella folla.

Se vuoi cercare con attenzione nella folla, vai al **39**
Se superi l’area affollata e ti dirigi verso la parte marginale del mercato occidentale, vai al **123**

123

Sgusci tra la folla, e solo per superare il muro di uomini e altre creature del mercato impieghi una buona mezz’ora. Sudaticcio e spossato, ti dirigi verso la parte estrema del mercato, quella che si estende al termine della città, ma qui noti ancor meno venditori rispetto alle poche persone in cerca di beni da comperare.
Stai per smettere la ricerca e dirigerti indietro, quando appare un Ithoriano che vuole venderti il suo biglietto per il battello commerciale che sta per partire tra poco:

ha avuto un contrattempo e non può più recarsi a Tard-Ei-Tari. Proprio quello di cui avevi bisogno.
"Quanto hai pagato il biglietto?" chiedi all'Ithoriano.
"*[E' un biglietto di classe A e mi è costato parecchio; non posso vendertelo a meno di 60 Crediti]*" risponde nella sua lingua, che tu hai appreso anni fa negli scambi commerciali che facevi accompagnando tuo padre e i tuoi fratelli in giro per la galassia.
"60 Crediti? Ma non puoi averlo pagato così tanto… devo trasportare solo un piccolo cargo, non posso pagare questa somma per un trasporto così piccolo…"
"*[Se non vuoi spendere 60 Crediti allora vorrà dire che venderò il biglietto a qualcun altro]*".
Cosa vuoi fare?

Se vuoi comprare il biglietto spendendo 60 Crediti, toglili dal tuo totale e vai al **155**
Se non vuoi spendere questi soldi, o non ne hai abbastanza, continua la ricerca di un biglietto al **9**

124

Sei sprovvisto di biglietto: non sei riuscito a trovarlo e adesso non sai come ti faranno salire a bordo, in genere la polizia del porto di Paidos è attenta e non manca di effettuare scrupolosi controlli sui passeggeri. Corri verso l'imbarcazione più vicina, e chiedi ai soldati di pattuglia se possono venderti un biglietto o se possono farti salire a bordo dell'imbarcazione in qualche modo.
"No, mi dispiace, signore: bisogna munirsi di opportuno biglietto al mercato di Paidos. C'è un venditore ufficiale nella piazza centrale, non lo avete incontrato?"

Gli spieghi che i biglietti sono esauriti e che non ne hai trovato nessuno, nonostante ci sia ancora dello spazio libero a bordo del battello, ma il capitano non vuol sentir ragioni.
"Nemmeno se vi pago… il prezzo del biglietto, anzi no, il doppio! Non posso aspettare fino a domani, è l'ultimo volo della giornata…"
"Beh" dice il capitano "forse possiamo venirti incontro… se tu hai qualcosa che interessa a noi…" i suoi occhi scivolano sul tuo equipaggiamento. Potrebbe farti salire a bordo in cambio di un oggetto di valore.

Se hai un Esplosivo al Plastico, un Medaglione Sith o una Erba Waynee puoi dare uno di questi oggetti al capitano per salire: vai al **241**
Se hai almeno 3 punti di Forza, e vuoi usare l'Influenza Jedi per convincere il capitano a farti salire a bordo, vai al **157**
Se non hai questi oggetti, oppure non vuoi o non puoi usare questo potere della Forza, non hai alternative: vai al **14**

125

Quando ti inframmezzi tra l'Ithoriano e gli strani esseri, senti i loro occhi puntati su di te mentre sibilano imprecazioni in una lingua che non conosci. Probabilmente credono che tu voglia difendere il mercante e si preparano a combattere, ma la tua mossa li sorprende: sfoderi la Spada Laser e mozzi la testa all'Ithoriano. Mentre le creaturine squittiscono di gioia e si avventano sul carico, ti lasciano indisturbato – hai fatto il lavoro sporco per loro.

Perquisisci l'Ithoriano e trovi quello che ti aspettavi:

45 Crediti
1 Pasto
1 Biglietto Bianco

Puoi prendere quello che vuoi. Il Biglietto Bianco è un biglietto di classe S per un battello che parte tra poco dal molo est del porto. Controlli il codice del battello: è il classico trasporto che passa anche per Tard-Ei-Tari, fa al caso tuo.

Se prendi il Biglietto Bianco, vai direttamente al porto al **215**
Se non vuoi questo biglietto, e vuoi cercarne un altro nelle strade di Paidos, vai invece al **9**

126

Non riesci a trovare biglietti da nessuna parte. Ti sembra molto strano, ma poi capisci il perché. C'è un Ithoriano che ha acquistato tutti i biglietti rimasti per il prossimo battello e li vende a gran voce in una delle piazze principali: molti mercanti cercano di acquistarli ma sono disgustati dai prezzi estremamente alti che propone.
"Ma chi ti ci ha messo a vendere i biglietti?" gli gridano a gran voce.
"*[Gli ultimi biglietti per l'ultimo battello del giorno. Destinazioni: Kameliaa, Tard-Ei-Tari, Correllia, E-yfos!]*"

"Quanto costa un biglietto per singolo carico?" domandi all'Ithoriano, che fa del suo meglio per urlare il più possibile e farsi sentire da tutti.
"*[Un singolo? Ne ho solamente uno, e mi sa che è l'ultimo rimasto… il prezzo è trattabile. Non accetto meno di 60 Crediti]*".

Se vuoi pagare i 60 Crediti, vai al **203**
Se vuoi offrire di meno, fino a 40 Crediti, vai al **227**
Se vuoi offrire meno di 40 Crediti (magari perché non ne hai a sufficienza) vai al **67**
Se vuoi usare l'Influenza Jedi in questa trattativa, ed hai almeno 3 punti di Forza, vai al **38**

127

Il Taa-Too è il gioco più popolare di Phonos. Non l'hai visto molto spesso in altre zone della galassia, nei tuoi viaggi con la famiglia Coldlancer, eppure ricordi che tuo fratello Ala era un grande appassionato ed era abituato a puntare anche grosse somme di denaro.
Al centro del tavolo gira una roulette con 10 numeri marcati sopra. Ogni giocatore punta una certa somma di denaro su di un numero compreso fra 0 e 9. Se esce il numero su cui ha scommesso, vince una quantità di denaro pari a dieci volte la posta, altrimenti non vince niente. Siccome la tua borsa può contenere al massimo 100 Crediti, puoi scommettere al massimo 10 Crediti su di un numero: se esce quel numero, vinci 100 Crediti, altrimenti hai perso i 10 Crediti. Molti giocatori puntano meno di 10 Crediti, realizzando vincite minori, ma noti che parecchi Ithoriani hanno la mano pesante e so-

no pronti a scommettere decine e decine di Crediti nella speranza di effettuare il grande colpo.

Puoi giocare quanto vuoi a Taa-Too: ad ogni giro puoi puntare da 1 (minimo) a 10 (massimo) Crediti.

Quando finisci di giocare, ritirati nella tua cabina andando al **204**

128

Tutti i passeggeri vengono messi in fila, perquisiti e completamente svaligiati. Preghi che non ti riconoscano: un trandoshano ti toglie il cappuccio bruscamente, ti guarda, ti ingiunge di posare tutti gli oggetti che hai ai tuoi piedi, puntandoti una pistola blaster al capo. Sei fortunato: non ti conosce e non sa chi sei.
Mentre posi i soldi e i tuoi oggetti lentamente a terra, lo stesso capo Twi'lek Kengo si avvicina per controllare che tutto proceda senza intoppi. Il trandoshano si distrae un momento: è l'attimo giusto per prendere l'iniziativa e coglierli di sorpresa.

Se hai lo Strangolamento Sith, hai 3 punti di Forza e vuoi attaccare Kengo il Twi'lek, che è vicino a te, vai al **24**
Se hai la Fulminazione Sith, hai 3 punti di Forza e vuoi usarla contro Kengo, vai al **191**
Se invece hai un Detonatore Termico e vuoi lanciarlo nel mucchio di predoni, per colpirne un gran numero, vai al **96**

Altrimenti, se non vuoi o non puoi usare la Forza o un detonatore, devi attaccare repentinamente Kengo, il più vicino a te: vai al **132**

129

Ti lanci all'interno del Landspeeder: per quanto grande, non può offrirti riparo in eterno dal mostro. Il Verme si scaglia con impeto immane, e sta letteralmente facendo a pezzi l'intero mezzo di trasporto, avvicinandosi a velocità spaventosa. Un pesante pannello si stacca dalla parete e ti colpisce in testa: perdi 2 punti di Salute. Stai per sguainare l'arma e affrontare l'inevitabile battaglia, quando scopri qualcosa che supera tutte le tue più rosee speranze: un piccolo speeder!
Lo metti in piedi, salti in sella, e cerchi di attivarlo: esulti quando senti il rombo del motore! Lo speeder funziona: ringraziando il cielo per questo colpo di fortuna, parti a tutta velocità verso nord sfuggendo al verme. Sfortunatamente, il Verme del Deserto è anche un formidabile velocista: si immerge completamente sotto la sabbia e si lancia al tuo inseguimento, guidato dal rumore del motore.

Estrai un numero della Tabella del Destino.

Se va da 0 a 5, vai al **229**
Se va da 6 a 9, vai al **50**

130

Il Verme del Deserto ha fame, ma i tuoi poteri Jedi hanno la meglio: attirato da un rumore inesistente, il mostro schizza lontano da te, girandosi freneticamente da una parte all'altra in cerca della sorgente del rumore. Ti ritiri nell'interno del Landspeeder, sperando che il verme ti lasci in pace, e qui scopri una cosa che prima non avevi avuto tempo di notare. Nascosto in un angolo c'è la migliore cosa che potesse capitarti in un deserto: un piccolo speeder!

Trattenendo gli entusiasmi, lo rialzi, tenti di metterlo in moto e trattieni il respiro: funziona! Ti proietti immediatamente verso nord, allontanandoti di gran carriera finché il mostro è distratto, sennonché il rumore del motore attira il verme che si lancia sotto terra al tuo inseguimento.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è 7, vai al **50**
Se è un altro numero, vai al **229**

131

Non hai nemmeno il tempo di compiangere la tua sorte. Questo deserto sembra disabitato, ma non lo è affatto, brulica di creature pericolosissime. Ti giri intorno, e noti un filo di sabbia sollevarsi fra le alte dune: è il segno di un gruppo di predatori ferocissimi in rapido avvicinamento. Li vedi comparire davanti a te: sono Lucertole della Sabbia, creature carnivore, alte quanto un uomo, dotate di affilatissimi artigli e zanne acuminate. Sentono i tremori propagarsi nel terreno, e il violento

impatto del guscio li ha messi sull'attenti. Adesso stanno puntando dritte verso di te: tieni la Spada Laser dritta, mentre vedi le lucertole umanoidi saltare fuori dalla sabbia e pioverti addosso dall'alto. Devi combattere.

Lucertole della Sabbia

Combattività 19 Salute 20

Se vinci, vai al **216**

132

Con un movimento fluido e veloce, estrai la Spada Laser e ti lanci contro Kengo: i suoi riflessi sono buoni, ma non abbastanza, in quanto riesci ad asportargli un braccio col tuo primo fendente.
Gli altri predoni ti guardano, mentre Kengo urla a squarciagola:
"*Missa paa chissa, vooley-ra Lite Coldlancer!*"
Ti hanno riconosciuto e ti attaccano tutti insieme. Devi affrontarli come un sol nemico.

Banda di predoni tardoniani (con Kengo ferito)

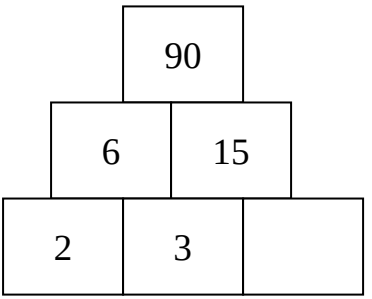
Combattività 17 Salute 28

Se vinci, vai al **270**

133

Hai trovato la cassaforte. Tiri un sospiro di sollievo quando scopri che è intatta: gli agenti di Ballah non l'hanno vista, oppure hanno provato a forzarla e non ci sono riusciti… lo credi bene, dal momento che potrebbero scassinarla soltanto con un'esplosione talmente forte da distruggerne anche il contenuto, il che sarebbe inutile.

Tuo padre Denda è un appassionato di matematica: da sempre adopera delle serrature a combinazione. Completa la sequenza di numeri, capendo la regola matematica ed inserendo il numero mancante.



Se non vedi le caselle, seleziona il comando "Layout di stampa" dal menù "Visualizza"

Se capisci qual è il numero che completa la sequenza, vai al paragrafo corrispondente.

Se non riesci a venire a capo dell'enigma, devi abbandonare l'hangar Coldlancer perché qui non c'è più niente da fare e andare a Tardos: vai al **51**

134

I tuoi sensi Jedi riconoscono i poteri guaritivi dell'erba: non sapevi precisamente a che cosa servisse fino ad ora. L'Erba Waynee non è molto comune. E' un antidoto eccezionale contro veleni di origine animale, come ad esempio il veleno degli Scorpioni Thakra.
Guidato dall'istinto, mangi le foglie dell'erba, trangugiandole avidamente. Senti la pressione abbassarsi, il battito del cuore farsi più regolare. Tempo un'ora e gli effetti dell'erba ti guariranno completamente dal veleno.

Cancella la condizione *infetto dal Veleno Thakra*: adesso sei guarito. Elimina l'Erba Waynee dal tuo inventario.

Trascorri la notte senza altri problemi. Sali in sella allo speeder e vai verso Tardos all'**83**

135

Il tuo ultimo colpo di Spada Laser trapassa il droide da parte a parte: ti ripari mentre il robot esplode. La lotta è stata dura, specialmente perché avevi solo il braccio sinistro per combattere; per giunta non sei mancino. Ti affacci fuori dall'Infermeria e vedi che Jerod ha pensato bene di togliere le tende. E' scomparso, probabilmente avvertendo Ballah di averti consegnato dritto nelle sue mani, nella sua base piena zeppa di soldati.
Almeno, sei nell'Infermeria. Apri tutti gli armadietti, e li svuoti sperando di trovare l'Infuso di Kolto, ma li trovi tutti vuoti. La rabbia monta quando capisci che

Jerod ti ha ingannato: qui non c'è nulla! Hai poche ore di vita a disposizione: ti senti arrabbiato e disperato.

Mentre rimugini sulla tua condizione negativa, una stranissima percezione disturba i tuoi sensi: senti qualcosa di strano. Non riesci a decifrare cos'è. Viene dal centro dell'edificio, dal grande spiazzo a cielo aperto.

Incuriosito, è lì che ti dirigi. Vai al **70**

136

I tuoi poteri Jedi ti comunicano subito che uno degli oggetti in vendita può guarirti dal veleno: è l'Erba Waynee, rara da trovare, efficace nel curare veleni di origine animale come quello degli Scorpioni Thakra.

Se hai almeno i 40 Crediti necessari a comprarla, usali. Essa ti guarisce completamente dalla condizione *infetto dal Veleno Thakra*.
Per effettuare altri acquisti, consulta la lista del paragrafo **163**

Se compri ed usi l'Erba Waynee, prosegui la tua avventura al **243**
Se non puoi comprarla, continua al **73**

137

Con la leggerezza e la disinvoltura di un vero Jedi, nessuna delle lame riesce a colpirti. Le scansi tutte senza troppi problemi, dimostrando ottimi riflessi, e notando una smorfia di disappunto sulle facce degli Iridoniani.

Si avvicinano: vogliono tempestarti di lame a corta distanza. Non puoi evitare in eterno attacchi del genere ed esci allo scoperto, andandogli incontro e ingaggiando una lotta a corpo a corpo. Questo ha una conseguenza negativa: sei uscito nello spiazzo, e gli altri Tagliatori di Teste lanciano lame all'impazzata, dato che sei un bersaglio più facile da colpire ora.

Tagliatori di Teste Iridoniani

Combattività 18 Salute 23

Se vinci il combattimento entro 5 sconti, vai al **37**
Se dopo 5 scontri non li hai ancora uccisi, interrompi il combattimento e vai al **247**

138

Il Twi'lek vi guarda e un'espressione sempre più sospettosa aleggia sul suo volto.
"*[Non mi fido]*" dichiara "[*non potete parlare col grande Slimo. Non voi, no. Non siete Coldlancer.]*"
Cercate di convincerlo, Ala gli mostra addirittura la sua carta d'identità, ma il Twi'lek non la guarda nemmeno.
"Aspetta, possiamo trovare un accordo. Potremmo offrirti qualcosa per… per dimostrare la nostra fedeltà a te e al grande Slimo. Desideriamo davvero vederlo, vogliamo mettere al suo servizio le nostre capacità".
Il Twi'lek è sospettoso. Non accetta denaro in nessun modo, e nessuno degli oggetti che possiedi gli interessa.

Se hai l'Influenza Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi convincerlo a condurti da Slimo, vai al **226**
Se non vuoi o non puoi usare questo potere, vai al **196**

139

Quando tu, tuo padre, tua madre e tua sorella Yané avete lasciato Tard, lui era sulla rotta commerciale per Correllia. Le notizie dello scoppio della Guerra dei Cloni gli sono arrivate subito, prima ancora che voi lasciaste Tard, e sapeva che eravate in pericolo. Tuo zio Shin aveva il compito di trovare un accordo con i Separatisti, pertanto Ala si aspettava che Tard-Ei-Tari si fosse schierata al fianco di questi ultimi nella Guerra dei Cloni, contro la Repubblica. Soltanto dopo qualche settimana ha scoperto che Tard non era coinvolta nel conflitto, perché non aveva collaborato con le forze del Conte Dooku.

"Ho tirato un sospiro di sollievo quando ho saputo che Tard non era in pericolo. Io sono sempre stato contrario alle idee politiche di papà e zio Shin, e gliel'ho sempre detto, ma non contava granché il mio parere. Meno male che Tard non è entrata in guerra: a questo punto, sarebbe stata conquistata dall'esercito repubblicano. La Repubblica sembrava debole, in apparenza, ed impreparata a fronteggiare l'attacco a sorpresa dei Separatisti. Invece sono stati proprio loro ad attaccare per primi, e con un immenso esercito già pronto. Non so come abbiano fatto a scoprire i piani di Dooku, ma i Jedi sono arrivati per primi."

Ala è stato su Tard-Ei-Tari più volte, negli ultimi 6 mesi. Ha cercato notizie della sua famiglia ma non ha trovato nulla. Ha evitato con attenzione di passare per

luoghi noti a Ballah, come la casa o l'hangar a sud di Tardos, ma le sue indagini sono state infruttuose.
"Fino a quando" ti dice "non ho saputo che Karen era stata catturata e portata qui, a Tardos."
"Sai niente di Wibo e Speedh?"
"No, Lite, non erano con me e ho perso i contatti con loro, quando è iniziata la Guerra dei Cloni. Mi sono dovuto nascondere presso un amico, a Correllia, perché sapevo che i Coldlancer erano indagati dalla Repubblica, e solo dopo sono potuto uscire allo scoperto. Nel frattanto non sapevo nulla di tutto il resto della famiglia."
"Come sapevi che io ero qui?"
"Non mi aspettavo mica di vederti, sai! E sei diventato bravo con quella, lo devo ammettere" dice, guardando la tua spada laser. "Lo diceva sempre, zio Shin, ma io non credevo che la via della Forza fosse la tua strada. E invece sembra esserlo. No, io ero qui per cercare Karen, e mi aspettavo di trovarla in quel deposito. E invece ho trovato solo un mucchio di soldati di Ballah l'Hutt: c'era odore di imboscata a chilometri di distanza. Mi sono tenuto lontano e osservavo gli eventi, sempre più indeciso sul da farsi, già da giorni. Quando ho visto sbucare te, e affrontare quel Jedi in combattimento, non potevo credere ai miei occhi."
"Non è un Jedi, è malvagio. E mi vuole morto. Credo sia un altro nemico della nostra famiglia."
"Siamo alquanto famosi, ultimamente, eh? Siamo simpatici a troppa gente."

Se sei infetto dal Veleno Thakra, vai al **220**
Altrimenti vai al **46**

140

Sfoderi l'arma e avanzi verso Nemos Hatt, ma lui non si smuove minimamente. Alzando un braccio, concentra la sua energia contro il tuo collo: senti una morsa stringersi sempre di più. Ti fermi, e ti porti le mani alla gola per non soffocare. Nemos sta usando un potere del Lato Oscuro contro di te: tenta di strangolarti! Devi resistere.

Se sei un Padawan vai al **63**
Se sei un Iniziato vai al **104**

141

"No, Devon. Non sono così stupido come credi. Voglio consegnarla personalmente a Slimo ed ottenere la mia ricompensa."
Devon sorride. "Sapevo che avresti risposto così, Coldlancer. Ed è per questo che ho preparato una piccola sorpresina: quello che vedi legato e imbavagliato nell'angolo è tuo fratello Ala. E tu non vuoi che gli succeda qualcosa di brutto, vero? Non dopo tutti gli sforzi inutili che stai facendo per ricomporre la tua allegra famigliola…"
Vedi Ala reso immobile e minacciato con pesanti blaster da due Twi'lek. Il resto degli scagnozzi di Devon ti si avvicina con fare preoccupante, armati di tutto punto per un combattimento a corpo a corpo, e non sono in pochi.
"Uno scambio, Coldlancer: a te la futile vita di tuo fratello, e a me la Gemma. Equo, no? Non credi forse che la vita di tuo fratello valga più di quella Gemma?" propone Devon.

Devi pensare in fretta: se fai la mossa sbagliata a rimetterci è Ala. Cosa fai?

Se consegni la Gemma a Devon, vai al **195**
Se attacchi Devon, vai al **107**
Se hai la Fulminazione Sith, hai 3 punti di Forza, e vuoi usarla contro i Twi'lek che minacciano Ala, vai all'**87**
Se hai lo Strangolamento Sith, hai 3 punti di Forza, e vuoi usarlo contro i Twi'lek, vai al **172**
Se hai la Telecinesi, hai il grado di Padawan e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per spingere via i Twi'lek da Ala, vai al **185**
Altrimenti, l'unica alternativa rimasta è lanciare la tua Spada Laser contro i Twi'lek e affrontare in combattimento il resto dei tirapiedi di Devon al **33**

142

Ci stai mettendo troppo tempo: hai solamente 3 minuti per recuperare la Gemma Zaloriana. Ti guardi intorno, durante gli scontri di combattimento, e noti che non è in questa stanza. Dai un'occhiata in fondo alla sala e vedi un portone blindato. I tuoi sensi ti dicono che custodisce l'ingresso alla sala contenente la gemma. Hai perso più di un minuto solo contro il droide, devi concludere il combattimento immediatamente.
Tenti il tutto per tutto: mentre il robot si lancia brandendo una lunga lama metallica contro di te, ti lanci contro di lui e inserisci la Spada Laser dritta nel suo corpo, girandola e facendo in modo che il suo calore sovraccarichi gli organi di comando del bestione metallico. Il droide ti colpisce ripetutamente: perdi 4 punti di Salute, ma stringi i denti e lasci l'arma solo nel momen-

to in cui il robot si immobilizza e si accascia al suolo, senza energia. Hai fuso il suo processore principale.
Noti che non è l'unico droide della stanza, ce ne sono molti altri, assieme a visori e telecamere, ma era l'unico ad essere rimasto attivo. Solo le luci d'emergenza illuminano la sala grande e altissima: i sistemi di sorveglianza sono stati davvero disattivati.

Ti dirigi verso il portone blindato e lo esamini. Sembra inattaccabile, realizzato in materiale antilaser, ma l'Esplosivo al Plastico dovrebbe riuscire a produrre un foro piccolo ma sufficiente a scardinare il quadro comandi. Noti però una serratura a combinazione di quelle molto in voga su Tard-Ei-Tari: c'è una sequenza di numeri e devi trovare il numero mancante, per sbloccarla. Se riesci a risolvere l'enigma trovando il numero giusto, puoi evitare di utilizzare l'esplosivo.

0	3	6	9	2	5	

Se capisci qual è il numero mancante, vai al paragrafo corrispondente.
Puoi far saltare la serratura con l'Esplosivo al Plastico, come alternativa, andando al **108**

143

"Adesso io ti chiederò di portarci da Slimo. Ogni volta che ti rifiuterai, ti taglierò qualcosa. A cominciare dal braccio".

Senza preavviso, sfoderi la Spada Laser e gli amputi il braccio destro: osservi il Twi'lek soffrire e inginocchiarsi, mentre il sangue corre veloce. Ala non crede ai suoi occhi, non pensava che fossi capace di torturare la gente con un simile sangue freddo.
"Domanda numero uno: dov'è Slimo?"
"Tu… tu… sei Lite Coldlancer… la tua Spada Laser… sei proprio lui…"
"Avresti dovuto credermi subito. Adesso portami da Slimo".
"Sì. Come vuoi… seguimi".

Seguite il Twi'lek. Vai al **47**

144

Lanci la tua arma sguainata contro il volto del mostro, cercando di colpire qualche punto vitale. Sei molto preciso perché riesci a mozzare una delle due mandibole della creatura, che urla in preda al dolore. Mentre la formica si dimena, il corpo incastrato nelle pareti di roccia, devi recuperare la tua Spada Laser prima che il mostro si riprenda e ti attacchi.

Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza, e vuoi usarli, vai al **20**
Altrimenti vai al **252**

145

Sei felice di riuscire a vedere qualcosa, queste grotte sono già abbastanza terrorizzanti da sole. Ti immergi in profondità nella terra, e la galleria compie parecchie

deviazioni. Stai pensando che questa non è la via giusta, quando arrivi alla fine: sei in un vicolo cieco. Devi tornare sui tuoi passi, ma quando ti giri cogli uno strano barlume. E' la presenza di un essere vivente. Assomiglia ad una formica gigante, ed ostruisce tutto il tunnel. Ti vede benissimo coi suoi grossi occhi neri, e fa scattare le mandibole. A quanto pare è affamata e tu sei la preda designata: ti tieni sul fondo della caverna, pensando a come puoi uscire da questa situazione.

Se hai usato il Campo di Luce, cancella 1 Carica. Se hai usato la Percezione Jedi, ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza.

Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza, e vuoi usarlo contro la creatura, vai al **109**
Puoi attaccarla lanciando la Spada Laser a distanza: vai al **144**
Oppure puoi decidere di attaccarla a corpo a corpo: vai al **79**

146

Prendere al lazo la leva non è poi così difficile, anche se è lontana da te. Sei esperto nell'uso della Fune per questo genere di cose; al secondo tentativo il cappio aggancia perfettamente la manopola della leva. Tirando, la abbassi, e con un *click* metallico la grata si ritira lateralmente nella parete rocciosa, lasciandoti campo libero.

Se vuoi salire nell'apertura che hai appena liberato, vai al **151**
Se preferisci continuare nel tunnel dove ora ti trovi, vai al **17**

147

Perquisisci i corpi dei Gamorreani, e trovi i seguenti oggetti:

25 Crediti
2 Pasti
1 Fune

Puoi prendere quello che desideri. Ti guardi intorno; il corridoio continua solamente in una direzione. Speri con tutto il cuore di essere sulla giusta via, e lo segui fino a quando non si immette in una stanza. Appena entri in questa sala, una pesante lastra di metallo sbarra l'ingresso dal quale sei venuto: sei bloccato qui. Piuttosto che pensare a come tornare indietro, esamini il luogo nel quale sei giunto.

Vai al **151**

148

Imposti il timer della vasca su pochi minuti: il tempo sufficiente a scrollarti di dosso la maggior parte delle fatiche che hai sostenuto. Tuttavia non sarai in grado di guarire le ferite più profonde.
Rimani nel liquido Bacta ed una sensazione di pace e benessere pervade il tuo corpo e il tuo spirito. Recuperi

un numero di punti di Salute uguale alla metà del tuo massimo; se il tuo massimo è un numero dispari, la metà va arrotondata per difetto.
Non osi stare altro tempo; appena il timer scatta, esci dalla vasca, comunque rinfrancato, e continui la tua caccia spietata a Ballah l'Hutt uscendo dalla stanza.

Prosegui al **116**

149

Sai benissimo quanto depravato sia Ballah: con freddezza, sferzi il collo grasso e squamoso dell'Hutt, recidendogli tutte le arterie vitali e lasciando che la testa penzoli in maniera grottesca dalla sommità del corpo. Con un altro colpo, poni fine per sempre alle sofferenze del tuo mortale nemico.

Vai al **284**

150

Defletti con agilità tutti i colpi, tranne l'ultimo della successione, che brucia la mano che mantiene la Spada Laser: perdi 2 punti di Salute.
Kandal esulta e gode per il tuo dolore, e ti attacca a distanza ravvicinata.

Kandal con armatura mandaloriana

Combattività 16 Salute 20

Questo avversario è ricoperto di un'armatura mandaloriana. Per danneggiarlo devi portare a segno dei colpi molto precisi. Gli togli dei punti di Salute solo estraendo 7, 8, 9 o 0 negli scontri di combattimento; i numeri da 1 a 6 non provocano nessuna perdita di Salute per il tuo avversario, ma solo per te.
Se vinci, vai al **66**

151

Sei in una ampia sala della fortezza di Ballah l'Hutt, e lo capisci dallo stile squisitamente tardoniano dell'architettura della stanza: squadrata, le pareti in pietra nera liscia e splendente, decorazioni molto fitte che richiamano arabeschi e motivi delle abitazioni del quartiere Phyton. Per la prima volta sei sicuro di aver seguito un percorso corretto. Guardi fuori dalle alte finestre ovali e scopri di essere al piano terra dell'edificio. Ora che ti sei orientato, studi le grosse apparecchiature che occupano la stanza, e capisci immediatamente cosa sono: grandi vasche piene di liquido medicinale Bacta, usate per guarire completamente persone con ferite anche mortali.
Puoi cogliere l'occasione per ristorarti, ma devi stare attento: mentre sei immerso nel liquido Bacta, devi aspettare che il trattamento arrivi a termine per uscire dalla vasca. Se nel frattempo uno degli uomini di Ballah dovesse irrompere nella sala, non avresti alcun modo di uscire dalla vasca: saresti inerme di fronte ai suoi attacchi.

Se hai il Sesto Senso e sei un Padawan, puoi utilizzare le tue facoltà per vedere nell'immediato futuro: vai al **200**
Se scegli di guarirti parzialmente e vuoi caricare un ciclo di guarizione di breve durata, vai al **148**
Se vuoi guarirti totalmente e carichi un ciclo di guarizione completo, vai al **56**
Se non vuoi rischiare, e rinunci a guarirti, vai al **116**

152

La pianura davanti alla fortezza è piena di rocce, ripari, pertanto scivolare verso le miniere senza essere visto da eventuali osservatori non è difficile. Ci vuole tempo, e tu devi consumare 1 Pasto o perdere 3 punti di Salute.
Il fiume di liquami scorre nella vallata, e si perde fino a venire asciugato dal terreno arido e avido di liquidi. Gli scarichi percorrono chilometri, ma provengono tutti dalla stessa identica fonte: un cunicolo sotterraneo dall'imboccatura enorme che emerge dalle montagne. Vi entri, ti infili nelle larghissime maglie delle sbarre metalliche di sostegno, già ricoperte da muffe e corrose dagli acidi. Attento ad evitare il grosso dei liquidi – ignori di che sostanze chimiche siano composti – prosegui lungo il tunnel. Senti il fruscio degli scarichi crescere, mentre il tunnel diventa completamente buio e si perde nel ventre della montagna. Non vedi nulla.

Se vuoi usare 1 Carica Campo di Luce, oppure la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, vai al **249**
Se non vuoi o non puoi usare questi metodi per vedere al buio, vai al **21**

153

Percepisci chiaramente un pericolo imminente. La volta della piccola galleria sta per crollare! Avvisi tutti e ti precipiti fuori dal tunnel: i guastatori salvano la trivella. Proprio a metà del tunnel scavato finora, cede la volta. Quintali e quintali di roccia e terreno cadono ostruendo la via. Bisognerà cominciare quasi daccapo, ma almeno nessuno si è fatto male.
"Phew, meno male che ci sei tu con i tuoi poteri Jedi" risponde tuo fratello "potevamo farci male."
Ala Coldlancer preferisce rimanere nel quartiere Noo, fuori dal tunnel: non si sente al sicuro. Devon ti sorride e ti invita a seguire gli scavatori.

Il tunnel continua, fin quando non incontrare le lastre di permacite rinforzata. Occorrono due ore per creare un foro attraverso le prime 9 lastre. Attendi con ansia che la trivella termini il suo lavoro. Appena vedi sbucare la luce capisci che è il tuo momento: il droide disattiva i sistemi di allarme e di sorveglianza.
"Mi raccomando" ti dice Devon "hai solo 3 minuti: non un secondo di più."
Ti catapulti all'interno dell'apertura, ma non hai neppure il tempo di guardarti intorno che un droide guardiano ti attacca. Sguaini la Spada Laser giusto in tempo per deviare i suoi laser: il robot osserva, posa il blaster e ti attacca a corpo a corpo. Non sarà una battaglia facile.

Droide guardiano

Combattività 17 Salute 25

Hai solo 3 minuti di tempo: il combattimento non può durare troppo a lungo.
Se vinci entro 3 scontri al massimo, vai al **58**
Se dopo 3 scontri la lotta non è finita, vai al **142**

154

Ti produci in uno scatto bruciante: eviti tutti i laser e con un balzo repentino atterri nel buco del tunnel, che percorri a grandissima velocità. Appena Devon ti vede saltare fuori, rimane a bocca aperta.
"Presto, chiudete il tunnel!" dici; gli scavatori non se lo fanno ripetere una seconda volta e, facendo brillare una carica, causano il crollo dell'intera volta del corridoio: questa renderà impossibile a chiunque seguirvi e rintracciarvi fino al quartiere Noo. L'intero tunnel era lungo centinaia di metri!
Hai consumato 3 punti di Forza per l'uso di questo potere.

Devon è meravigliato ed estasiato: "Affidare questo compito ad un Jedi è stata un'ottima idea, da parte del grande Slimo. Prego, vorrai consegnare a me ora la Gemma Zaloriana? Slimo sarà enormemente soddisfatto del lavoro che hai compiuto; glielo riferirò personalmente."

Se vuoi dare la Gemma Zaloriana a Devon, vai al **221**
Se non vuoi dargliela, e pretendi di essere tu in persona a parlare con Slimo, vai al **141**

155

L'Ithoriano sorride mentre ti consegna il biglietto contando i soldi che gli hai offerto: fra i due è stato lui a concludere il migliore affare.
Segna l'Oggetto come Biglietto Verde. Leggi l'orario di partenza e scopri che il battello parte fra pochi minuti: devi correre verso il porto.

Vai al **215**

156

Sul tuo Biglietto Verde leggi: molo 30 scalo OVEST. L'orario di partenza è fra pochi minuti! Ti affretti verso il molo: per tua fortuna la tua nave è una delle 2 ancora non decollate. Arrivi in tempo, mostri il biglietto, le guardie ti scrutano con dovizia e poi ti fanno entrare. Se hai un Folgoratore, Carico o Scarico che sia, devi consegnarlo: la polizia portuale non permette che i mercanti viaggino armati sui loro convogli.
Superati i controlli di routine senza incidenti, sistemi il tuo piccolo cargo di Riso Rosso, dichiari destinazione Tard-Ei-Tari e Sali a bordo. Il viaggio comincia.

Vai al **59**

157

I tuoi poteri mentali non incontrano una forte resistenza: la mente di questo capitano è debole, e dopo pochi istanti di lotta cede, assecondando i tuoi desideri. Però sei davanti ad un'intera pattuglia di soldati, e non puoi fare in modo che il capitano ti lasci passare senza che tu

gli consegni nulla in cambio. Pertanto, pensi di fissare un prezzo ragionevole.
"Posso dare uno dei miei oggetti; questo copre il prezzo del biglietto."
"… questo copre il prezzo del biglietto…" fa eco il capitano.
Nessuno dei soldati osa mettere in dubbio le decisioni del suo superiore: cancelli un oggetto a scelta dal tuo equipaggiamento (tranne la Spada Laser, naturalmente). Se non hai nessun oggetto oltre alla Spada Laser, devi dare al capitano 10 Crediti. Se non arrivi neppure a 10 Crediti, consegnagli tutto il denaro che ti rimane.
Ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza per l'uso di questo potere.

Sistemi il cargo di Riso Rosso nel deposito merci e prendi posto sulla nave: vai al **59**

158

I predoni fanno disporre tutti i passeggeri in riga, e ad uno ad uno li perquisiscono e li spogliano di tutti i loro averi. Quando viene il tuo turno, il trandoshano Gardna Lom ti toglie bruscamente il cappuccio dal volto e ti osserva. I suoi occhi gialli da rettile si spalancanco quando riconosce chi sei.
"*Rakatak! Gaj eva zoot Lite Coldlancer!*"
E' l'ultima cosa che riesce ad urlare: con un colpo di Spada Laser gli stacchi la testa dal collo. Subito il resto della squadriglia apre il fuoco: devi affrontarli tutti come un sol nemico.

Banda di predoni tardoniani (con Kengo il Twi'lek)

Combattività 18 Salute 28

Non hai via di scampo, devi combattere fino alla morte di tutti i tuoi nemici.

Se vinci, vai al **270**

159

La lotta è tremenda: hai provocato tutta una serie di ferite minori sul fianco del Verme, eppure queste non mettono in pericolo la sua vita. La creatura ruggisce in maniera sorda, emettendo fischi a frequenze acutissime, mentre si scuote con violenza: sente il dolore acuto infertogli dalla tua Spada Laser.

Capisci che non puoi continuare così, il mostro è ferito ma ben lungi dall'essere morto. Mentre si rintana sotto la sabbia per poi uscire nuovamente, più feroce che mai, ti rintani nell'interno del Landspeeder. Speri che voglia andarsene, e mentre ti guardi intorno scorgi ciò che non ti saresti mai sognato di trovare: un piccolo speeder!

Lo rialzi, provi a farlo partire e lanci un piccolo urlo di gioia: funziona! Questo ti permetterà di superare il deserto, ed il verme. A tutta velocità sfrecci verso nord, lasciandoti il verme alle spalle, ma con orrore scopri che la creatura non si dà per vinta e si immerge nella sabbia, correndo verso di te, attratto dal rumore del motore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 0, vai al **50**
Altrimenti vai al **229**

160

Sali su una alta duna per osservare il paesaggio, e vedi a qualche centinaio di metri il relitto di un grosso mezzo di trasporto terrestre. E' un Landspeeder, uno dei più usati su Tard: in genere è usato per viaggi lunghi, e chi lo usa porta con sé grandi quantità di cibo e acqua, soprattutto per sopravvivere a lungo nel deserto.
Col cuore in gola corri verso il relitto: è uno dei più grandi Landspeeder che tu abbia mai visto. Al suo interno c'è di tutto: cibo, acqua, armi, oggetti vari. Puoi raccogliere fino a 3 Pasti.
Mentre lo esamini rimani stupito di come è stato danneggiato: diresti che la fiancata è stata ammaccata da possenti morsi di una bocca enorme. Puoi distinguere la forma dell'arcata dentale. Non c'è traccia di superstiti: non è stato un guasto tecnico a decretare la morte dei viaggiatori. Sembra essere stato l'attacco di una enorme creatura del deserto, e l'unico mostro grande abbastanza da fare questo è il più grosso predatore del Mare di Fuoco: un Verme del Deserto.

Se possiedi il Sesto Senso, vai al **60**
Altrimenti vai al **272**

161

Un dolore lancinante al braccio destro ti sveglia di soprassalto nel cuore della notte. Urlando, scatti in piedi e scorgi orripilato uno dei più velenosi esseri che popola-

no il Mare di Fuoco: uno Scorpione Thakra! Immediatamente, sfoderi la tua Spada Laser per ucciderlo, e controlli che ce ne siano degli altri. Ansimante per lo shock, ti tocchi il braccio destro, e scorgi ciò che temi: una puntura.
Sei stato molto sfortunato. Nel cuore della notte, uno Scorpione Thakra ti ha punto, trasmettendo nella tua ferita il suo veleno. Effettui un'incisione e provi a succhiare via il veleno, ma gran parte del liquido mortale viene iniettata in profondità nelle arterie del tuo corpo ed in questo momento è già in circolo nel tuo organismo.
Riporti alla mente quello che sai sul Veleno Thakra: esso è mortale per l'uomo, ed agisce nel giro di 24 ore dalla puntura. Significa che a partire da questo momento, hai un giorno di tempo per trovare una cura altrimenti muori. L'unico antidoto che conosci è l'Infuso di Kolto, ma non è detto che tu riesca a trovarlo.

Segna sul tuo diario d'azione il fatto che sei *infetto dal Veleno Thakra*.

Se hai il potere Jedi della Guarigione e sei un Padawan, vai al **218**

Imprecando per la sfortuna, sai che non c'è tempo da perdere, devi raggiungere Tardos quanto prima, anche se questo vuole dire che non puoi dormire: metti in moto lo speeder e vai all'**83**

162

Trascini Jerod in un luogo isolato, e cominci il tuo interrogatorio.

"Vile canaglia… quanto ti hanno pagato per tradire la mia famiglia? Eh? Quanto ti hanno dato per aver incendiato l'hangar Coldlancer? Se zio Shin non si fosse accorto in tempo dell'incendio…"

"Aah, non mi hanno pagato, non mi hanno pagato per quello, no, era stato Ballah ad ordinarmi di farlo. Io non volevo, davvero, non volevo, ma è stato tanto cattivo con me Ballah, oh…" il suo tono di voce è piagnucoloso e insopportabile; è un essere per il quale provi solo disprezzo.

"Così lavori per Ballah, eh? Hai sempre lavorato per lui: dovevo immaginarmelo!"

Minacci di ucciderlo, al che Jerod si contorce e si dispera a gran voce.

"Non uccidermi, non uccidermi, Coldlancer, ti prego! Io so… io so come aiutarti… tu avvelenato dal morso di scorpione, vero?"

Ti fermi per un istante; Jerod coglie l'attimo di incertezza nei tuoi occhi e capisce di aver colto nel segno. Deve aver notato la mancanza di forza nel tuo braccio destro, e le macchie nere che si allargano sempre di più non lasciano spazio a dubbi.

"Io… io posso aiutarti. E posso anche dirti dove si trova tua sorella, la Coldlancer maggiore, catturata da Ballah."

"Dove si trova? Parla, è meglio per te, o altrimenti…"

Jerod spiffera tutto. Ti racconta che negli ultimi mesi il potere di Ballah è cresciuto, schiacciando tutti i capi della malavita e controllando tre quarti della città.

L'unico boss rivale rimasto, Slimo il rodiano, detiene il comando nel quartiere settentrionale di Noo, ma non è una minaccia seria al potere dello Hutt. Piuttosto, Jerod conferma quello che sapevi: Ballah sta dando la caccia ai Coldlancer in tutti gli angoli dell'universo conosciuto, ed ha trovato soltanto Karen, trattenendola prigioniera nel suo quartier generale. Inoltre, nell'Infermeria della sua base, Jerod giura che puoi trovare la medicina che serve a guarirti: l'Infuso di Kolto, l'erba medicinale che solo Ballah possiede in tutto Tard-Ei-Tari.

Attendi il tramonto, e ti avvii verso il quartier generale di Ballah, usando Jerod come guida.

Prosegui al **164**

163

Ti rechi al Bazaar della famiglia Soo-livan, una famiglia di umani che risiede a Tard-Ei-Tari da quattro generazioni. Il negozio è sempre affollato; attento a non farti riconoscere da nessuno, dai un'occhiata alle mercanzie in esposizione.
"Vi consiglio la Medaglia di Scaglia di Drago Krayt: proviene da un pianeta nel margine esterno del settore, ed è molto rara trovarla nei mercati di Tard, signore!" ti fa il signor Soo-livan.

Pasti	20 Crediti
Bacta Tank	40 Crediti
Medaglia Krayt	40 Crediti
Erba Waynee	40 Crediti

Puoi comprare quanti Pasti e Bacta Tank vuoi; la Medaglia Krayt e l'Erba Waynee sono invece disponibili in un unico esemplare.

Se hai il potere della Guarigione ed hai il grado di Padawan, vai al **136**

Una volta fatti i tuoi acquisti, continua al **73**

164

Segui Jerod nelle strade del quartiere Phyton. Egli imbocca vie che mai avevi frequentato, posti dove gli agenti di Ballah brulicano, specialmente di notte. Ci sono un sacco di locali dove fanno baldoria, ma questo non ti interessa. Sono passate 20 ore precise dalla puntura dello scorpione, e cominci a sentirti male. Ti fermi in mezzo alla strada e vomiti: perdi 2 punti di Salute.

Stringendo i denti, segui Jerod fino ad una piccola piazza quadrata. Un largo edificio rettangolare, con un ampio spiazzo a cielo aperto nel suo mezzo, si affaccia sulla piazza. Ci eri passato qualche volta da queste parti, e credevi fosse un magazzino non più utilizzato.
"Quello" dice Jerod "è il quartiere generale di Ballah, abilmente celato."
"Come faccio a sapere che non mi stai mentendo?"
"Guarda tu stesso: cosa ci farebbero altrimenti tutte quelle guardie sul tetto, eh?"
Aguzzi la vista ed è vero: il luogo è sorvegliato. Sembra credibile.

Jerod si dirige verso una piccola porta di ferro. Con un fermaglio metallico, lavora la serratura e la forza in pochi secondi. Entrate all'interno, attraversate un corridoio buio e desertico. State marciando nell'ala settentrionale dell'edificio.
"Oltre quell'angolo" ti dice Jerod "c'è l'Infermeria. Lì troverai l'Infuso di Kolto. Tua sorella Karen non lo so dov'è. Ho fatto la mia parte, no? Adesso potrei andarmene…"
"Aspetta" gli dici "non andartene ancora. Vieni con me."
Jerod cerca di sgattaiolare via, ma tu sei in guardia: basta la vista del manico della tua Spada Laser a bloccare la sua iniziativa.

Svolti l'angolo, apri la porta dell'Infermeria e fai un'orrenda scoperta. Un droide guardiano alto due metri, armato con pesanti fucili blaster e lame di acciaio rinforzato, sorveglia l'ingresso. Appena ti vede apre il fuoco: ti sei cacciato in un duro combattimento, ed il tuo braccio destro è più morto che mai. Maledici Jerod per la trappola in cui ti ha cacciato.

Se hai la Telecinesi, sei un Padawan, ed hai 5 punti di Forza, puoi usarli per attaccare il droide con una spinta di Forza: vai al **25**
Altrimenti devi solo combattere: vai al **263**

165

L'agilità non è un problema per te: con facilità spicchi grandi balzi da un tetto all'altro. Fai un ampio giro, per non essere visto dalle guardie di Ballah. Fortunatamen-

te esse attendono pericoli provenire dal basso, ma non dall'alto e dagli edifici attorno a loro.
Giungi in prossimità della balconata scoperta, controlli che nessuno ti veda, e con un rapido movimento vi atterri e ti metti al riparo. Sei entrato inosservato. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza in questo modo.

Avanzi nei corridoi, ma scopri che al piano alto ci sono solo soldati. Non ci sono stanze: l'unico luogo dove possono aver nascosto Karen è al piano terra. Scendi le scale, non trovi nessuno in tutti i corridoi e in tutte le stanze che esplori, il che ti sembra strano. L'unico luogo interessante può essere il grande spiazzo centrale a cielo aperto, perciò ti dirigi verso il centro del deposito.

Vai al **70**

166

Studi i movimenti dei Tagliatori di Teste; alcuni scendono giù dal tetto, altri invece si sporgono verso il basso. Poi, alla debole luce della luna, vedi brillare alcuni dischi metallici lanciati verso di te.

Se hai il grado di Padawan, vai al **77**
Altrimenti, vai al **100**

167

La cucina, il salotto, il soggiorno, sono diventate un'unica stanza. Esse sono il mattatoio nel quale queste creature si danno la morte: con ferocia disumana si azzannano, si colpiscono, dandosi la morte l'un l'altra. Lo

spettacolo è orrendo. Esamini con cura tutti i luoghi, le stanze, ma esse sono del tutto vuote, piene solo di esseri immondi ebbri del sangue delle loro vittime.
Su uno dei cadaveri di Gamorreani, creature simile a maiali umanoidi, riversi sul pavimento, noti splendere uno strano monile: è un Amuleto Wingo. Se vuoi raccoglierlo, segnalo tra i tuoi oggetti.
Non c'è nulla di interessante qui, anzi è addirittura pericoloso rimanere.

Stai per salire le scale ed andare al piano superiore, quando la rissa degenera divenendo carneficina vera e propria. Vai al **194**

168

Lo *Spire Killer* è parcheggiato dietro le Colline Thakra, a nord di Tardos, invisibile dalla città. Da qui vedi il Fiore del Deserto brillare alla luce del mattino: uno spettacolo che ti apre il cuore tutte le volte che lo vedi. Ne sentivi la mancanza, negli ultimi mesi che hai trascorso su Krant.
Racconti ad Ala cosa ne è stato della tua famiglia. Esulta sapendo che state tutti bene, ma il cuore gli si adombra quando gli dici che Shin si è sacrificato per salvarvi. Adesso, è prigioniero della Repubblica.
"Dobbiamo salvare Karen, ora. Anche se non ho la più pallida idea di dove si trovi" spieghi.
"So chi lo sa. I nemici dei nemici sono degli amici, giusto? Ballah è diventato troppo potente: i mercanti non contano più niente, lui li schiaccia col suo potere. Nemmeno i boss della malavita sono un avversario, per lui. L'unico che tiene duro è Slimo, il Rodiano, da

sempre il capo del quartiere nord. Ed è proprio nel quartiere Noo che troveremo aiuto per sconfiggere Ballah l'Hutt."
"Vuoi chiedere l'aiuto di Slimo?"
"Voglio offrirgli un patto: lui ci dice dove si trova Ballah e noi gli facciamo il grandissimo piacere di ucciderlo. Il che, poi, è un piacere anche per me. Quel verme non merita di continuare a strisciare su questa terra. A noi basta sapere dove trovarlo, perché lì troveremo anche Karen."
"Mi sembra un buon piano. Come convinceremo Slimo a fidarsi di noi?"
"Ah, questo non lo so. Lo scopriremo ora: in viaggio verso Tardos. Andiamo!"

Lasciate qui lo *Spire Killer* e procedete verso sud, verso la Porta Nord della città. Ala distribuisce il cibo: un Pasto lo consumate immediatamente, un secondo puoi segnarlo sulla tua lista degli oggetti.
Raggiungete entro un paio d'ore la Porta Nord. Entrati nel quartiere Noo, notate che pochissima gente cammina nelle strade. C'è un'aria di pericolo che non ti mette a tuo agio. Dove inizierete la vostra ricerca?

Se vuoi dare un'occhiata alle bancarelle e ai bazaar vicino alla Porta Nord, vai al **34**
Se vuoi continuare e scendere a sud lungo la via principale, vai al **208**
Se vuoi addentrarti nelle stradine che corrono parallele alla via principale, vai al **233**

169

Anche l'ultimo dei nemici cade ai tuoi piedi. Ti volti verso Ala, ma se la cava egregiamente da solo in combattimento: ha sistemato il suo avversario.
"Te la sai cavare" gli dici
"Sì, ma non quanto te, Lite! Hai fatto fuori 4 nemici mentre io ero impegnato con uno solo!"
Guardi verso il bancone: sotto c'è il locandiere, rintanato.
"Perché ci hai attaccato? Noi non siamo agenti di Ballah!" dice Ala.
"Perdonate… perdonate… non ammazzatemi, vi prego…"
"Puoi dirci dove possiamo trovare Slimo? Puoi dircelo?" domandi.
Il tuo interrogatorio è inutile: insisti più volte, arrivi persino a minacciare di ucciderlo, ma dalla sua reazione intuisci che non sa nulla di Slimo. E' soltanto un locandiere terrorizzato da Ballah e dai suoi agenti.
"Sono venuti altre volte nel mio locale… volevo fargliela pagare…"
"Ah, qui perdiamo tempo" sbotta tuo fratello "Andiamocene. Devo cambiare locale, qui a Noo."

Uscite dalla locanda e vi immergete nelle stradine, sperano di avere più fortuna. Vai al **233**

170

Pensano di averti messo alle strette, ma hai ancora qualche asso nella manica. Concentri tutto il tuo odio e il tuo furore contro i due Twi'lek: istantaneamente uccidi il primo, con il potere della tua morsa. Il suo com-

pagno non capisce cosa sta accadendo – non ha mai assistito ad uno strangolamento grazie ai poteri della Forza – e mentre lo guarda morire, in rapida sequenza è lui il prossimo ad assaporare il dolore.
I tirapiedi di Devon cominciano a capire cosa stai facendo: ti infrapponi tra Ala e il mucchio, facendo volteggiare la tua arma, mentre ti prepari ad un combattimento mortale. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Tirapiedi di Devon

Combattività 17 Salute 22

Se vinci, vai al **281**

171

Segui i trivellatori, e stai pensando che il tunnel non è scavato proprio a regola d'arte, quando un cedimento improvviso della volta allerta i tuoi sensi Jedi: siete in pericolo! Afferri Ala e vi buttate a terra: dietro di te, a circa metà del tunnel scavato, la volta crolla. Il tunnel era molto basso e stretto, ma quintali di roccia e terreno cadono dall'alto chiudendovi in uno spazio angusto. Un paio di rocce affilate cadono su di voi: spingi da parte Ala per salvarlo da morte cerca, ed uno dei massi ti colpisce alla schiena togliendoti 3 punti di Salute.
"Lite… tu, tu mi hai salvato…" balbetta tuo fratello, confuso.
"Non siamo salvi: siamo intrappolati."

Voi due e l'intera squadra di scavatori siete chiusi in uno spazio oltremodo angusto. Entro pochissimo tempo non avrete abbastanza ossigeno per respirare e morirete. Ma gli scavatori sono veloci: con la trivella aprono immediatamente uno squarcio nel punto dove la roccia crollata ha ostruito il cammino, e con sommo sollievo senti folate di aria fresca entrare nella galleria: siete salvi dal soffocamento. Per liberare il tunnel dai detriti e dal terreno vi occorre un bel po' di tempo: consuma 1 Pasto, nel frattempo, oppure perdi 3 punti di Salute.

Terminato il lavoraccio, Ala Coldlancer preferisce rimanere nel quartiere Noo, fuori dal tunnel: non si sente al sicuro, e non puoi dargli torto. Devon ti sorride e ti invita a seguire gli scavatori. Il tunnel continua, fin quando non incontrare le lastre di permacite rinforzata. Occorrono due ore per creare un foro attraverso le prime 9 lastre. Attendi con ansia che la trivella termini il suo lavoro. Appena vedi sbucare la luce capisci che è il tuo momento: il droide disattiva i sistemi di allarme e di sorveglianza.
"Mi raccomando" ti dice Devon "hai solo 3 minuti: non un secondo di più."
Ti catapulti all'interno dell'apertura, ma non hai neppure il tempo di guardarti intorno che un droide guardiano ti attacca. Sguaini la Spada Laser giusto in tempo per deviare i suoi laser: il robot osserva, posa il blaster e ti attacca a corpo a corpo. Non sarà una battaglia facile.

Droide guardiano

Combattività 17 Salute 25

Hai solo 3 minuti di tempo: il combattimento non può durare troppo a lungo.
Se vinci entro 4 scontri al massimo, vai al **58**
Se dopo 4 scontri la lotta non è finita, vai al **142**

172

Pensano di averti messo alle strette, ma hai ancora qualche asso nella manica. Concentri tutto il tuo odio e il tuo furore contro i due Twi'lek: istantaneamente uccidi il primo, con il potere della tua morsa. Il suo compagno non capisce cosa sta accadendo – non ha mai assistito ad uno strangolamento grazie ai poteri della Forza – e mentre lo guarda morire, in rapida sequenza è lui il prossimo ad assaporare il dolore.
Devon capisce cosa stai facendo: ti infrapponi tra Ala e il mucchio, facendo volteggiare la tua arma, mentre ti prepari ad un combattimento mortale. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Devon con soldati

Combattività 18 Salute 27

Se vinci, vai al **182**

173

La battaglia è intensa: ti fermi per un momento, estenuato, quando osservi che la formica ha perso la sua voglia di combattere. C'è qualcosa che la immobilizza dalla paura, e non riesci a capire che cos'è, quando sol-

levi la Spada Laser per vibrare un altro colpo e la vedi scuotere gli occhi.
Realizzi improvvisamente che la formica ha occhi abituati all'oscurità più totale, e sono feriti dal fascio di luce della tua arma quando la alzi dritta davanti a lei; utilizzando questa conoscenza, intimidisci la creatura e la fai arretrare. La formica indietreggia sempre di più a mano a mano che tu la incalzi, fino a voltarti le spalle e fuggire nell'ombra. Hai trovato il modo di liberarti di questo nemico.

Per continuare nella galleria, vai al **181**

174

Il pozzo si trova all'interno di un corridoio, in una rientranza della parete. Il corridoio è levigato, prosegue in direzione opposta a quella del pozzo ed è guardato da una pattuglia di soldati Gamorreani. Appena ti vedono emergere, alzando le pesanti alabarde e ti attaccano. Sguaini la Spada Laser e ti getti nella lotta.

Pattuglia di Gamorreani

Combattività 18 Salute 26

Se vinci, vai al **147**

175

In questo grande spazio scavato nella roccia, un possente macchinario, largo e alto decine di metri, divora i massi contenuti nei carrelli con ingordigia. Costituito

da un immenso altoforno, dove la materia si fonde fino a diventare plasma incandescente, viene attuata la separazione chimica dei materiali pregiati dalla roccia grezza; tutto ciò che non è utile viene eiettato fuori dai macchinari, sotto forma di liquami abbondanti e corrosivi, che deturpano orribilmente il paesaggio altrimenti incontaminato di Zaloriis. Sono gli scarichi di quest'attività a rendere sanguigno il cielo del pianeta.
I carrelli si muovono da soli; sotto di te ci sono le bocche ardenti nelle quali le rocce vengono scaricate all'interno dell'altoforno. L'uscita da questa aula rocciosa si trova in fondo, davanti a te: la vedi piccola piccola e posta al di sopra del macchinario. Devi saltare da un carrello all'altro se vuoi raggiungerla.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Agilità Jedi, aggiungi 3 al numero estratto. Se sei un Padawan, aggiungi 1.

Se il numero va da 0 a 2, vai al **29**
Se va da 3 a 6, vai al **237**
Se va da 7 in poi, vai al **251**

176

Mentre percorri la tubatura senti un pericolo: una marea di scarichi sta arrivando, ad alta velocità, proprio fra un momento! Più veloce che puoi, percorri all'indietro il tubo e ti salvi per un pelo; ti butti fuori dal tubo proprio mentre l'ondata di liquami acidi e corrosivi esce con violenza, riempendo metà della vasca di accumulo. Osservi i liquami fluire lentamente lungo i canali di scolo del corridoio dal quale provieni: se quell'ondata ti a-

vesse colpito in pieno l'azione corrosiva del liquido avrebbe avuto orribili effetti.

Preferisci non pensarci; risali il tubo, coi sensi all'erta. Stavolta non sopraggiunge nessun'ondata di liquidi, e raggiungi la fine del tubo. Emergi sul fondo di un pozzo di pietra nera; salti al di fuori del pozzo e osservi il luogo in cui ti trovi.

Vai al **174**

177

"*[Il primo round di questo spettacolo di morte sarà contro una delle mie bestiole preferite… vederti sbranato da una Formica Gigante Katar delle montagne di Zaloriis sarà semplicemente meraviglioso, per me e per gli occhi di tua sorella Karen Coldlancer! Liberate la Formica Gigante Katar!]*"
Una grossa sezione del pavimento sprofonda al piano inferiore; poi, con lentezza, si rialza, trasportando di fronte a te uno dei mostri più pericolosi e orribili che tu abbia mai visto. E' un'enorme formica, dal corpo corazzato, le mandibole affilate e ricoperte di saliva verdastra, i cui abnormi occhi neri ti scrutano sospettosi.

Se hai già incontrato, nelle miniere, una Formica Katar, vai al **199**
Altrimenti vai all'**89**

178

Credono di averti in pugno, ma non è così. Concentrando tutta la tua potenza sulla punta delle dita, rivolgi il vigore del tuo odio contro i due Twi'lek: abbandonano le armi e crollano al suolo, defunti. Adesso Ala non è più in pericolo immediato.

Frapponendoti tra tuo fratello e il resto dei soldati, fai volteggiare la tua Spada Laser ed inizi un combattimento senza alcuna esclusione di colpi. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Tirapiedi di Devon

Combattività 17 Salute 22

Se vinci, vai al **281**

179

La tua difesa è vorticosa e impenetrabile: tutti i laser vengono deviati, nessun colpo va a segno. Kandal il Mandaloriano è fortemente irritato per questo, e decide di attaccarti a distanza ravvicinata.

Kandal con armatura mandaloriana

Combattività 16 Salute 20

Questo avversario è ricoperto di un'armatura mandaloriana. Per danneggiarlo devi portare a segno dei colpi molto precisi. Gli togli dei punti di Salute solo estraendo 7, 8, 9 o 0 negli scontri di combattimento; i numeri

da 1 a 6 non provocano nessuna perdita di Salute per il tuo avversario, ma solo per te.

Se vinci, vai al **66**

180

Stringi la morsa attorno al collo della creatura, cercando di soffocarla. Il tuo tentativo di ucciderla riscuote un certo successo iniziale, perché vedi l'essere soffrire; ma poi la formica si riprende e, con tuo disappunto, ti carica. Ballah e i suoi esultano per la resistenza del mostro, mentre ha inizio un tremendo combattimento a corpo a corpo.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza. Estrai un numero dalla Tabella del Destino: in questo caso 0 = 10. Raddoppialo: questi sono i punti di Salute che devi sottrarre dal totale del tuo nemico all'inizio del combattimento, per via del danno che gli hai inferto col tuo potere Sith.

Formica Katar

Combattività 24 Salute 33

Se vinci, vai al **258**

181

Stai vagando in questi cunicoli da parecchio tempo, sempre nell'oscurità. A malapena riesci ad orientarti, e scopri che in fondo alla galleria c'è un barlume luminoso che ti guida. Scarti tutte le biforcazioni che trovi; so-

no cunicoli che scendono nel ventre della montagna e che sono del tutto bui, ti ricordano la struttura di un nido di formiche, e se pensi che sono stati scavati da un'intera colonia di formiche giganti come quella che hai incontrato prima ti viene la pelle d'oca. Affretti il passo e raggiungi la fine del tunnel.
Davanti ai tuoi occhi si apre una grande sala rocciosa, dove ritrovi i prigionieri tardoniani intenti al lavoro, e i Gamorreani intenti a malmenarli. Sembra che questa sia la sala dove il metallo grezzo, dopo una prima lavorazione rudimentale, viene raccolto in enormi carrelli che sono mandati direttamente al palazzo per la lavorazione chimica. Il modo più veloce per uscire da queste grotte è sicuramente entrare in un carrello pieno: attendi l'attimo giusto e con un balzo veloce ti inserisci nel prossimo carrello.

Questi parte a gran velocità verso i tunnel che risalgono a raggiungere l'aria rossa e arancione del cielo di Zaloriis. Ti schiacci sul fondo, mentre vedi sfrecciare davanti a te scenari al chiuso e all'aperto; stai attraversando varie caverne. Il percorso del carrello si conclude all'interno di un macchinario enorme e rumoroso: ti sporgi, e dai un'occhiata al luogo nel quale sei arrivato.

Vai al **175**

182

Devon il Twi'lek e la sua intera banda di scagnozzi sono ai tuoi piedi, i corpi mutilati e squarciati dai tuoi colpi. Ala è ancora vivo, sei stato molto attento a fare in

modo che nessuno lo attaccasse durante la lotta, e subito corri a liberarlo.
Con tuo fratello e la Gemma in mano, esci dall'edificio e vedi uno spettacolo che ti sorprende clamorosamente. Una cinquantina di guerrieri ti osserva, al centro dei quali c'è Slimo il Rodiano in persona, che sbatte le mani applaudendoti.
"*[Bravo, Coldlancer, ben fatto, immaginavo che saresti stato capace… e leale.]*" Stai per chiederti che cosa ci fa lui con la sua corte qui, quando lui stesso soddisfa la tua curiosità "[*Credevi che non vi avrei controllato? Che mi fidassi di Devon? No, lui voleva la Gemma quanto me, e sarebbe fuggito volentieri col prezioso oggetto… ma avrebbe trovato me sul suo cammino.]*"
"Vuoi questa, Slimo?" dici, mostrandogli la Gemma Zaloriana, che brilla in tutto il suo splendore.
"*[Ti ho visto e sei stato bravo. Hai rubato la Gemma e hai fatto fuori Devon e tutti i suoi uomini, risparmiandomi la fatica. Sei potente, abbastanza da distruggere Ballah l'Hutt. Dammi la Gemma, e io ti dirò dove trovarlo… in modo da realizzare la tua ultima e principale missione, uccidere Ballah e consegnare nelle mie mani il pieno potere su Tard-Ei-Tari.]*"
Lanci la Gemma Zaloriana a Slimo.
"*[Questa Gemma viene da Zaloriis… forse sai dov'è, è nel quarto quadrante del settore di Tard. E' lì che ora si è stabilito Ballah: dirige il commercio minerario, l'ultimo e il più grande dei suoi giri di affari.]*"
"Sistema Zaloriis… so dov'è" dice Ala "Non ci metteremo molto a raggiungerlo."
"*[Hai la mia benedizione. Vai e uccidi l'Hutt.]*"
Uno dei leccapiedi di Slimo si avvicina e ti consegna due piccole fiale contenenti un liquido arancione.

“Prendilo, è Yelter Concentrato. Ti aiuterà in combattimento.”
Puoi aggiungere al tuo inventario 2 Fiale di Yelter Concentrato. Ciascuna di esse incrementa la tua Combattività di 3 punti in un combattimento. Non puoi usarle contemporaneamente nello stesso combattimento.
Slimo e la sua corte si ritirano, portandosi la Gemma Zaloriana. Sei distrutto per gli ultimi, intensi minuti che hai dovuto affrontare, ma finalmente sai dove si trova Ballah.

Vai al **235**

183

I fulmini di Forza sono uno spettacolo agghiacciante, per chi li vede: partono dalla punta delle tue dita e attraversano tutto il corpo del Twi’lek, che si torce e si piega, in preda agli spasmi. Le sue urla di dolore salgono al cielo: persino tuo fratello Ala è atterrito. Gusti fino in fondo il dolore che il Twi’lek prova, e lo trovi di ottima qualità.
Quando interrompi la tortura, il Twi’lek è quasi morto. Non ha perso conoscenza per miracolo.
“Allora? Vuoi che continui?”
“Basta… basta… non credevo che fossi così potente. Va bene, ti condurrò da Slimo”.
I tuoi metodi hanno funzionato. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Segui il Twi’lek e vai al **47**

184

Mentre corri con un braccio trattieni la grossa e pesante Gemma, con l'altro sguaini la Spada Laser e ti difendi dai laser che piovono da tutte le direzioni. La Gemma però ti rende impacciato nei movimenti e non puoi difenderti come vorresti: subisci danni per 4 punti Salute prima di raggiungere l'imboccatura del tunnel.

I droidi sono lenti nel seguirti: con tutte le tue forze, corri nel tunnel, lungo centiaia di metri, verso il quartiere Noo. I robot non mollano e aprono il fuoco; sei fortunato che la galleria sia così stretta e bassa da impedire alla maggior parte dei droidi di seguirti, solamente qualche sentinella di dimensioni più piccole riesce a starti dietro.

Quando raggiungi l'uscita, balzi fuori a velocità prodigiosa e urli: "Presto, chiudete il tunnel!" Devon è meravigliato; gli scavatori non se lo fanno ripetere due volte e fanno brillare una piccola carica, che provoca il crollo della volta della galleria. Sommersa da massi di roccia e detriti di terreno, la galleria sotterra con sé tutti i droidi che ti davano la caccia. Ora sarà impossibile ricostuire la via che dall'edificio porta al quartiere Noo.

Devon è semplicemente estasiato: "Affidare questo compito ad un Jedi è stata un'ottima idea, da parte del grande Slimo. Prego, vorrai consegnare a me ora la Gemma Zaloriana? Slimo sarà enormemente soddisfatto del lavoro che hai compiuto; glielo riferirò personalmente."

Se vuoi dare la Gemma Zaloriana a Devon, vai al **221**
Se non vuoi dargliela, e pretendi di essere tu in persona a parlare con Slimo, vai al **141**

185

Devi agire con molta accuratezza: concentri la forza della tua mente sui due Twi'lek, e li mandi a sbattare all'altro capo della stanza, lanciandoli con violenza contro le pareti. Rompi l'osso del collo ad entrambi, e quando i loro corpi cascano a terra la vita li ha già abbandonati.

Devon ti maledice a gran voce e urla ordini ai suoi guerrieri. Ti infrapponi tra loro ed Ala e volteggiando la tua Spada Laser dai inizio ad un combattimento spietato. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Devon con soldati

Combattività 18 Salute 27

Se vinci, vai al **182**

186

Parti come un lampo: Nemos Hatt è colto momentaneamente di sorpresa, ed ha appena il tempo di sguainare la lama rossa della sua Spada Laser per parare il tuo primo affondo. E' la prima volta che affronti in un duello all'ultimo sangue un avversario versato nell'uso della Forza… fa' in modo che non sia anche l'ultima! Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Nemos Hatt

Combattività 21 Salute 40

Combatti finché la Salute del tuo avversario scende sotto i 10 punti. Dopodiché non continuare, ma vai al **10**

187

Confidi di riuscire a superare gli spacciatori. Alzi il cappuccio e avanzi senza esitazioni. Uno del gruppo, un rodiano, ti ferma e ti chiede nel dialetto del quartiere Wingo (la zona orientale della città) se vuoi della roba.
"*[Sono solo 25 Crediti per 1 dose, solo 25 Crediti! Dove lo trovi un prezzo così buono a Tard?]*"
Puoi comprare delle dosi, se vuoi. Una Dose di Striknoon può essere assunta in un combattimento: ha l'effetto di aumentare di 4 punti la tua Combattività, per quel combattimento. Ha un effetto collaterale però: alla fine del combattimento devi estrarre un numero a caso dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10), che rappresentano i punti di Salute che perdi alla fine della lotta a causa dell'uso della droga. Se compri una o più dosi, segnane gli effetti nel tuo registro d'azione.

Se compri almeno una dose, vai al **7**
Se non ne compri nemmeno una, vai al **246**

188

Sali al piano superiore. Nemmeno questo è stato risparmiato dalla furia devastatrice della feccia degli scagnozzi di Ballah, ma almeno i muri divisori delle stanze sono ancora intatti. Non riesci ad entrarci nemmeno, nella tua vecchia cameretta, poiché una pila di Gamorreani, creature simili a grossi maiali umanoidi, ti sbarra il passo.

Vuoi salvare almeno qualche ricordo dei tuoi fratelli. Nella stanza dei tuoi fratelli gemelli Wibo e Speedh, di poco più grandi di te, trovi con sorpresa intatto il cassonetto dove conservavano un oggetto a loro caro: una Balestra Wookie, ricevuta in dono da un esponente delle tribù che vivono sul pianeta Kashyyyk, col quale molto spesso si trovavano a commerciare. Puoi tenerla fra i tuoi oggetti.

Terminata l'ispezione, scendi al piano terra, dove scopri che un massacro sta avendo luogo; prosegui al **194**

189

Il Verme mantiene la bocca sempre spalancata: un'occasione irripetibile. Attivi il detonatore e lo lanci all'interno della cavità orale: da così vicino è facile centrare il bersaglio. Corri al riparo: senti un'esplosione immane avvenire nel ventre del mostro, sotto terra: sangue e icore scuro partono dalle sue fauci mentre la creatura si contorce, emette silenziosi lamenti (a frequenze troppo alte per essere udite dall'orecchio umano), e muore.
Ricorda di cancellare il Detonatore Termico dall'equipaggiamento. Hai ucciso un Verme del Deserto! Pochi altri possono raccontare una storia come questa, nelle taverne di Tardos.

Ancora scosso per l'incontro con questo formidabile predatore, investighi l'interno del Landspeeder e con tua enorme soddisfazione trovi quello che non speravi di trovare: un piccolo speeder! Con impazienza, lo met-

ti in piedi, salti a bordo, e incroci le dita mentre lo attivi: parte!

Schizzando ad alta velocità verso nord, vai al **205**

190

Il Verme del Deserto indugia un po', ma poi la fame ha il sopravvento: le tue facoltà mentali stavolta falliscono. Il mostro sceglie te come obiettivo: il suo attacco ti rovescia e cadi all'interno del Landspeeder. Ti rialzi frastornato: perdi 2 punti di Salute.

Vai al **129**

191

Le pupille ti si stringono mentre protendi il palmo della mano verso Kengo il Twi'lek: il fascio di fulmini attraversa il suo corpo, senti il suo cuore che pulsa fino a scoppiargli nel petto, e lo guardi negli occhi mentre si piega e muore fra atroci sofferenze. Il tuo attacco è stato rapido e non ha lasciato scampo.
Il resto dei predoni è rimasto sconcertato: mai si immaginavano di avere a che fare con un nemico come te! Alcuni restano immobili, senza sapere cosa fare, altri fuggono, alcuni ti attaccano. Intenzionato a fare una strage, ti abbatti su di loro senza alcuna pietà.

Banda di predoni tardoniani

Combattività 16 Salute 21

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza prima del combattimento.

Se vinci, vai al **270**

192

Queste scene di criminalità sono una costante, nel mercato orientale, purtroppo. Non esiste una forza pubblica a Phonos: nessuno difenderà l'Ithoriano da quegli esseri piccoli e incappucciati, ma pericolosi ed armati.

Se vuoi aiutare il mercante in difficoltà, vai al **93**
Se vuoi lasciarlo stare, vai al **9**

193

Sul biglietto ci sono una serie di codici numerici, di cui ignori il significato. Quel che ti interessa è il numero del molo e l'orario di partenza: con tuo sollievo, corrisponde al molo cui è ancorata una delle due sole navi rimanenti. Sei in tempo, a quanto pare.
Un gruppo di guardie armate da capo a piedi controlla i passeggeri: sei l'ultimo. Mostri il biglietto al capitano della pattuglia, che lo esamina con sguardo assorto.
"Codice XFER089… classe S… controlla un po' nella lista: c'è un certo K. Vandar?"
"Signorsì! K. Vandar, Ithoriano, classe S, abbonamento annuale sulla rotta di Cassidy…"
Il capitano ti guarda sospettoso:
"Può seguirmi un momento, signor Vandar?"
Acconsenti, e segui il capitano e le sue guardie dietro un angolo. Il capitano di guarda con sospetto crescente:

“Come mai hai tu questo biglietto? Questo è il biglietto personale del signor Vandar… è un Ithoriano e tu non sei un Ithoriano… l’hai forse rubato? Eh?”
Mentre il capitano ti interroga cogli un movimento sospetto alle tue spalle: uno dei soldati stava cercando di tramortirti. Con scioltezza, estrai l’unica arma che non si sognerebbero mai di vederti tra le mani - una Spada Laser! – e facendola roteare davanti a te ti prepari alla lotta.

Pattuglia di Soldati di Phonos

Combattività 15 Salute 23

Se vinci, vai al **259**

194

Gli effetti delle droghe stanno facendosi troppo pericolosi: la follia è totale, e degenera. Una banda di Gamorreani si sta facendo strada con le asce, facendo brandelli di tutti coloro che gli si parano dinanzi; per tutta risposta, gli altri non se ne preoccupano e continuano a combattere, spostandosi all’avanzata dei Gamorreani, schiacciandoti verso le pareti. Deciso a non farti schiacciare dal loro numero e dal loro peso, imbocchi le scale che conducono al soffitto.
Anche le creature prese da brama omicida ti seguono. Ti guardi intorno; purtroppo casa tua è uno degli edifici più bassi dell’isolato. In questa zona residenziale, ci sono solo palazzi alti oltre i dieci metri, e non vedi vie di fuga agevoli. Devi voltarti ad affrontare i nemici,

oppure cercare un salto difficilissimo, arduo anche per le tue capacità di usare la Forza.

Se hai l'Agilità Jedi, 5 punti di Forza, e sei un Padawan, e vuoi saltare sul tetto di un edificio vicino, vai al **280**
Se hai Agilità Jedi e 5 punti di Forza ma non sei Padawan, puoi tentare lo stesso il salto anche se non sei certo di riuscire: vai al **239**
Se non vuoi o non puoi saltare, non ti resta che combattere: vai al **23**

195

"Ti darò la Gemma, Devon. Ma prima fai uscire di qui i tuoi uomini."
"Come vuoi, Coldlancer. Avanti" dice, rivolto ai suoi "fuori di qui. Tranne i miei 2 Twi'lek, naturalmente."
Il grosso degli uomini di Devon escono, lentamente, mugugnando. Evidentemente speravano in una battaglia sanguinaria. I due Twi'lek restano accanto ad Ala, le armi sempre puntate contro di lui.
"Non voglio restare da solo contro un nemico potente come te, Coldlancer. Loro due sono l'assicurazione sulla mia vita: dammi la Gemma, ora. E loro risparmieranno la vita a tuo fratello."
Cammini lateralmente, tenendo sempre Devon davanti a te. Non osi volgere le spalle a nessuno: sono momenti dove la tensione è palpabile e sconfina nel parossismo.
"Avanti, Coldlancer, avanti!" urla Devon.
Getti la Gemma contro Devon con forza, quasi tramortendolo, e corri verso Ala. I due Twi'lek sono confusi e presi di sorpresa: vedendo che stai per decapitarli, la

Spada Laser già sguainata, attaccano te piuttosto che l'inerme Ala. Con la coda dell'occhio vedi Devon fuggire con la Gemma.

2 Twi'lek

Combattività 16 Salute 24

Se vinci, vai al **281**

196

"Come intendi dimostrarmi di non essere un agente di Ballah, se cerchi di corrompermi volgarmente? Il potente Slimo non ha utilità nei tuoi doni e nel denaro che gli offri".

Pensi a cosa fare, non vuoi lasciare nulla di intentato. A un certo punto Ala prende l'iniziativa: con un pugno colpisce il Twi'lek in pieno volto.

"Tu adesso ci conduci da Slimo! Come dobbiamo fartelo capire? Non lo vuoi fare con le buone? Lo farai con le cattive!"

Il Twi'lek cerca di replicare, ma tuo fratello è molto più agile, evita il suo goffo attacco e lo immobilizza da dietro. Estrai la Spada Laser e gliela punti contro gli occhi: può sentirne il freddo calore, mentre geme, stretto nella posente presa di Ala.

"O ci porti da Slimo" gli dici "oppure vivrai il resto della tua vita nella cecità"

"Una… una Spada Laser?!? Ma tu… ma tu sei Lite Coldlancer! Solo Lite Coldlancer può brandire quell'arma, qui a Tardos!"

"Ce ne hai messo di tempo, a capirlo" gli dice Ala.

Lasci andare il Twi'lek, che si ricompone e vi invita a seguirlo. Vi porterà da Slimo. Vai al **47**

197

Procedi spedito perché c'è una luce, in fondo alla galleria. E' brillante quasi come un faro per le tue pupille, che si sono dilatate al massimo nel buio totale del tunnel. Il tunnel assume una forma perfettamente rettangolare, e noti che la luce non risiede in fondo, ma proviene da una grata, un paio di metri sopra di te. Incuriosito dalla luce, salti e ti appendi alle sbarre metalliche: non sono abbastanza larghe da permetterti di passare. Con gli occhi, riesci a vedere una stanza tutt'intorno; che tu sia già arrivato alla fortezza di Ballah? Vedi una leva a qualche metro di distanza, su una parete, e i tuoi sensi ti confermano che regola l'apertura di questa grata.

Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza, e vuoi usarli per azionare la leva, vai al **198**
Se hai una Fune, e vuoi tentare di prendere al lazo la leva per azionarla, vai al **146**
Se non vuoi o non puoi effettuare una di queste due scelte, continua lungo il tunnel e vai al **17**

198

La leva è distante, ma non è affatto un problema per te azionarla a distanza. Ti concentri, chiudi gli occhi e la vedi: davanti ai tuoi occhi, vicina, facile da abbassare. Nel momento in cui la leva conclude la sua traiettoria con un *click* metallico, la grata si ritira lateralmente nella parete rocciosa lasciando via libera.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Se vuoi salire, sfruttando l'apertura adesso non più ostruita dalla grata, vai al **151**
Se vuoi continuare ad avanzare nel tunnel nel quale ti trovi, vai al **17**

199

Hai subito riconosciuto il mostro che hai di fronte. Hai affrontato già una di queste enormi formiche sotto terra, e sai che cosa temono più di ogni cosa: la luce diretta negli occhi. Ballah e i suoi la incitano ad attaccarti, ma sollevi la Spada Laser e la tieni alta di fronte ai suoi occhi. La formica ruggisce di dolore e arretra. Le urla di incitamento continuano, ma tu mantieni il sangue freddo, perché sai di avere in pugno la situazione.
La cosa migliore da fare è inferirle una ferita mortale. Se il suo corpo è ricoperto da una corazza resistentissima, puoi sempre attaccare il cranio, unica parte scoperta. La spingi in un angolo, dal quale non può uscire, e con un gesto improvviso affondi la Spada Laser nella sua bocca, cercando di trafiggerle il cranio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se sei un Padawan, aggiungi 1 al numero estratto.

Se il numero va da 0 a 3, vai al **114**
Se il numero va oltre 4, vai all'**80**

200

Entri in una meditazione profonda, sgombrando la tua mente da ogni pensiero, come il tuo maestro Shin ti insegnò a fare anni addietro. Quando l'anima è in silenzio, puoi sentire e vedere un mondo senza tempo. Le tue facoltà di visione e sensasione sono ancora limitate, ma puoi vedere nell'immediato futuro eventi che ti riguardano. Vedi te, immerso nella vasca del Bacta, e poi vedi una pattuglia di soldati Gamorreani entrare nella stanza: essi sigillano le porte della vasca e attendono la tua lenta morte per soffocamento.
Non è una visione incoraggiante; non sai neppure da quanto tempo eri nella vasca. Forse, impostando un tempo di guarigione breve, riesci a medicarti prima che arrivino i Gamorreani. In ogni caso, non hai molto tempo per decidere.

Se scegli di guarirti parzialmente e vuoi caricare un ciclo di guarizione di breve durata, vai al **148**
Se vuoi guarirti totalmente e carichi un ciclo di guarizione completo, vai al **56**
Se non vuoi rischiare, e rinunci a guarirti, vai al **116**

201

Infliggi delle ferite mortali al tuo avversario, ma egli non è morto. Con le sue ultime forze, tenta di usare il potere malvagio contro di te, ma questo tentativo è inutile. La morsa dello strangolamento Sith non ha effetto su chi, come te, è completamente disteso e placido. Nemos Hatt attinge a delle energie che non sospettavi: è come posseduto, e non è più lui, ma un essere sopran-

naturale, che con rinnovato vigore ti attacca con fendenti di una forza spaventosa.
Guidato dall'istinto e dalla Forza, vibri un colpo di taglio, lateralmente. Hai mozzato la mano di Nemos Hatt, la mano che mantiene la Spada Laser. Sangue esce di getto dal suo braccio. Il tuo avversario urla dal dolore, ti guarda negli occhi atterrito e fugge. Stai per inseguirlo, quando la tua attenzione viene attirata da Ballah l'Hutt: sta cercando di uccidere Karen in un ultimo, estremo gesto vendicativo.
Tua sorella ha la massima priorità: è lei il motivo per il quale sei qui. Con rapidità balzi addosso all'Hutt e gli amputi il braccio. Urlando dal dolore, la viscida creatura si ritira in un angolino. Adesso è solo, nessuno più può aiutarlo. Siete soli, tu e lui.
"*[Nobile Jedi… ti prego, non uccidermi… mi pento di tutto il male che ti ho arrecato… ti prego, non uccidermi, non farò mai del male alla tua famiglia, me ne andrò via da qui e non sentirai mai più parlare di me… risparmiami, ti prego! Sii nobile, ricorda il Codice dei nobili Jedi…]*"

Se hai la Percezione Jedi, vai al **55**
Se vuoi risparmiare la vita a Ballah l'Hutt, vai al **19**
Se vuoi ucciderlo, vai al **149**

202

Attacchi la formica con i tuoi fulmini di Forza, ma non ottieni l'effetto sperato. I fulmini sono forti, e il mostro indugia per un po', ma poi lo vedi avanzare, ben poco danneggiato dall'attacco. Forse occorre maggiore potenza. Ballah esulta, vedendoti in netta difficoltà, men-

tre la Formica Katar ti carica con violenza: devi affrontarla a corpo a corpo.
Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Formica Katar

Combattività 24 Salute 27

Se vinci, vai al **258**

203

Porgi i 60 Crediti senza indugio, ma l'Ithoriano non risponde. Ti guarda e fa:
"*[Se puoi pagare 60, allora puoi pagare anche 70]*".
"Cosa?!?! " rispondi esterrefatto "Ma è assurdo! Non puoi cambiare prezzo così! Avevi detto che…"
"*[Avevo detto che non accettavo meno di 60 Crediti, ed infatti 70 Crediti non sono meno di 60 Crediti… allora? Per 70 il biglietto è tuo]*".

Se accetti di pagare 70 Crediti, toglili dal totale e vai al **155**
Se rifiuti, vai al **240**

204

Ti ritiri nella tua cabina: al termine di un corridoio lungo e illuminato si apre la porta della tua camera, di forma cubica secondo il classico stile di Phonos. Stanco per la giornata che hai affrontato, ti lasci andare ad un sonno profondo. Dormi per parecchie ore, e quando ti

svegli scopri che siete usciti dall'iperspazio: siete in rotta per Tard-Ei-Tari.
Ti affacci a vedere il tuo pianeta natale: sono passati 8 mesi da quando lo avete abbandonato, e non pensavi vi avresti fatto più ritorno. Visto da qui è solamente un piccolo globo che scintilla di un marrone sporco, sabbioso e irto di montagne. Sei in meditazione quando all'improvviso un colpo scuote l'intera astronave: siete stati attaccati!
L'allarme rosso suona all'impazzata mentre senti uno, due, tre impatti pesanti contro la corazza dell'imbarcazione. Mentre esci dalla tua cabina capisci di cosa si tratta: è il tipico stile dei predoni tardoniani al servizio di Ballah l'Hutt.

Continua al **92**

205

Grazie allo speeder percorri chilometri, una distanza che avresti impiegato giornate intere a coprire. Scende la notte e sei esausto: il Mare di Fuoco è bollente di giorno, anche per un Tardoniano come te abituato ad essere esposto al cocente sole del deserto; di notte è gelido, e ti si ghiaccia il sudore addosso. Devi fermarti a dormire, quindi sistemi il tuo speeder – la tua ancora di salvezza – alla meglio e ti ci addormenti accanto, cadendo come un masso in un sonno profondo e senza sogni.
Prima di dormire devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Salute.

Se hai il Sesto Senso, vai al **95**
Altrimenti, vai al **161**

206

I più astuti corrono subito verso i gusci di salvataggio. Non sei certo che l'astronave stia per andare distrutta, sembra che possa essere ancora governata. Ad un certo punto, però, un ulteriore missile colpisce la fiancata: vedi l'atrio centrale completamente devastato aprirsi completamente. Tavoli, mobili, oggetti, persone, vengono risucchiate dal vuoto: ti mantieni saldamente ancorato alle pareti, ma adesso raggiungere i gusci di salvataggio sarà difficile.

Con orrore scopri che i primi missili hanno distrutto metà dei gusci, collocati di fianco alla stiva: ti affanni verso i rimanenti, disposti a prua, ma i membri dell'equipaggio hanno preferito salvarsi la vita prima di tutti gli altri.

Non c'è spazio per tutti i passeggeri rimasti. Quelli che si sono già salvati galleggiano nel vuoto dello spazio, diretti verso Tard-Ei-Tari dai motori dei loro gusci programmati con la più vicina rotta di salvataggio, ma per voi ogni speranza è vana. Trascorrono poche ore, prima che muoriate tutti assiderati o inghiottiti dall'immensità del nulla dello spazio aperto.

Ed è così che muori tragicamente.

207

Fai del tuo meglio, ma non hai forza a sufficienza per vincere la resistenza di Nemos Hatt.

"Niente male, il tuo potere oscuro è forte, ma non più di quanto non lo sia io." Un sorriso si dipinge sul suo volto, maligno, mentre la sua Spada Laser rossa taglia l'aria buia della notte viaggiando verso la tua testa: incroci il colpo e ti prepari alla lotta, la tua prima lotta all'ultimo sangue contro un nemico versato nell'uso della Forza.

Nemos Hatt

Combattività 21 Salute 40

Combatti finché la Salute del tuo avversario scende sotto i 10 punti. Dopodiché non continuare, ma vai al **10**

208

Gli edifici del quartiere Noo sono antichi e consumati dal tempo: non sono del nero scintillante, ed alti, come le case del quartiere Phyton. Sono più grigi, stretti, e senza tutte le guglie e i pinnacoli che caratterizzano lo sfarzoso stile architettonico tardoniano.

"Non vedo nessuno… nessuno degli uomini di Slimo. Che fine hanno fatto?" Ala si guarda intorno con circospezione. La via è quasi deserta, a quest'ora del giorno è insolito che non ci sia nessuno.

"Ehi, guarda lì!" tuo fratello indica una locanda. "E' la Vipera d'Oro: la migliore birra fredda di Tard-Ei-Tari! Sono sempre stato un patito, non posso fare a meno di un sorso!"

Rammenti ad Ala che siete qui in cerca di informazioni, ma lui sostiene che una piccola divagazione non può farvi male. Perdete pochi minuti, in tutto.
Entrate nella locanda: è accogliente, priva di tutti quei tipi pericolosi che abbondano nel resto della città. Il locandiere, un rodiano taciturno, vi invita ad entrare e ad assaggiare la famosa birra della casa.
"Che birre avete?" domandi.
"Abbiamo la Ruby Bliels di Nar-Shaddaa, la Pepper Breeze di Wingo e la nostra specialità: la Noo-Boo!"
Ala ordina un boccale di Noo-Boo. E tu?

Se ordini una Ruby Bliels, vai al **103**
Se ordini una Pepper Breeze, vai al **78**
Se ordini una Noo-Boo, vai al **120**
Se non prendi niente, vai al **62**

209

La galleria segue numerose svolte: brancoli nel buio, attento a non ferirti contro le rocce aguzze che protrudono dalle pareti rocciose. Solo il baluginio della Spada Laser illumina un po' la zona, ma è troppo tenute, e lo spazio davanti a te si spinge troppo in profondità, per permetterti di orientarti efficacemente. A un certo punto, non riesci più a proseguire, non trovi una via per continuare; ti giri intorno e dopo qualche minuto ti convinci di essere giunto in un vicolo cieco.
Ritorni suoi tuoi passi, con lentezza, quando un rumore ti mette in allarme: stai in guardia, l'arma alzata di fronte a te. Vedi la luce della Spada Laser riflettersi contro il cranio di una enorme formica, il corpo scuro ricoperto da un'armatura robusta e all'apparenza inat-

taccabile; le mandibole schioccano nervosamente mentre la creatura ti carica. E' un predatore di queste grotte, è talmente grosso da costruire completamente il tunnel; sei con le spalle al muro. Devi combattere.

Formica Katar

Combattività 24 Salute 33

Combatti per 3 scontri; se sopravvivi, vai al **213**

210

Sollevare la teca è impegnativo per i tuoi poteri mentali: l'Optalidon ha un peso specifico superiore a quello del piombo, ed il suo peso era uno dei mezzi difensivi per proteggere la Gemma Zaloriana. Concentri le tue energie mentali, e lentamente senti il cubo di Optalidon sollevarsi. Quando la Gemma tocca il fondo, il cubo si apre e la lascia cadere: con occhi spalancati osservi la grossa gemma cadere verso il pavimento.
Con sommo sforzo, utilizzi i tuoi poteri mentali per tenerla sospesa, e la salvi a pochi millimetri dal suolo. Se fosse caduta, avrebbe azionato i sistemi d'allarme d'emergenza. Tenendo sempre sospesa la teca di Optalidon, sollevi la pur non leggera Gemma Zaloriana e la richiami a te, lentamente.
Appena raggiunge le tue mani, lasci cadere l'Optalidon a terra, estenuato: hai consumato 4 punti di Forza. L'allarme scatta: nubi di gas velenoso si sollevano dal pavimento. Prendi la Gemma, ti chiudi il portone alle spalle e corri verso il tunnel. La tua corsa, però, è ostacolata da tutti i droidi che prima erano inattivi: i 3 mi-

nuti di tempo sono già scaduti. Devi evitare il loro fuoco incrociato mentre ti tuffi nel tunnel.

Se hai l'Agilità Jedi, hai 3 punti di Forza, e vuoi utilizzarla, vai al **154**
Altrimenti vai al **184**

211

Con la tua vista da Jedi esamini la stanza: speri di trovare qualche falla nei sistemi di sicurezza, qualcosa che consenta di prendere la Gemma Zaloriana senza attivare gli allarmi. Con sommo stupore scopri che non tutto il pavimento è ricoperto da sensori: esiste una via, dalla forma estremamente lunga e contorta, ma c'è, dove i sensori non sono presenti. Dev'essere utilizzata per posare e prendere la Gemma in situazioni particolari, pensi. Comunque, non indugi oltre: la percorri, sempre con i tuoi sensi Jedi bene all'erta, e raggiungi la teca di Optalidon. Il materiale cristallino viene fuso come burro dalla tua Spada Laser, lo forzi e prendi la Gemma Zaloriana: è finalmente tua! Ripercorri velocemente la via a ritroso, ma spinto dalla fretta commetti un errore verso la fine: al minimo tocco, nubi di gas velenoso si sprigionano dal pavimento.
Corri fuori dalla stanza e ti chiudi il portone alle spalle: sei al sicuro. Corri verso il tunnel per fuggire via da qui, ma scopri che i 3 minuti di tempo sono scaduti e tutti i droidi prima disattivi ora sono in funzione e ti sparano. Sei al centro del fuoco incrociato, mentre tenti di raggiungere l'apertura del tunnel.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Se hai l'Agilità Jedi, hai 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai al **154**
Altrimenti vai al **184**

212

Con sommo sforzo, vibri un possente fendente che taglia in due ciò che rimaneva della teca di Optalidon: la Gemma Zaloriana è tua! Soffocando per il gas, corri a grandi balzi fuori dalla stanza e ti chiudi il portone blindato alle spalle: te la sei vista davvero brutta. Pochi istanti ancora e saresti morto.
Non è finita qui: i 3 minuti di tempo a tua disposizione sono scaduti. Vedi riattivarsi tutti i droidi che prima giacevano immobili: ti localizzano ed aprono il fuoco. Sei sotto un fuoco incrociato; senza perdere tempo, corri alla disperata verso l'imboccatura del tunnel.

Se hai l'Agilità Jedi, hai 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai al **154**
Altrimenti vai al **184**

213

La formica indietreggia a poco a poco, non sembra aver più voglia di combattere contro di te. Ti fermi per un momento, poi capisci di che cosa ha paura: la luce. Questo mostro sotterraneo ha gli occhi talmente abituati all'oscurità totale, che la luce della tua Spada Laser, posta a così ravvicinata distanza, la infastidisce terribilmente. Tieni alta la tua lama di luce, ostentandola davanti agli occhi del mostro, che arretra di gran fretta. Stai ferendo la sua debole vista in maniera molto dolo-

rosa. Arretrando, la creatura ti consente di avanzare; pensi che anche se fossi riuscito a sconfiggerla, il suo corpo avrebbe ostruito la grotta e non avresti avuto modo di uscirne, quindi questa è senz'altro la cosa migliore da fare.
Rinunci ad attaccarla fintantoche la galleria non termina. Una volta giunto al punto in cui il tunnel si biforcava, prendi l'altra direzione; la formica, terrorizzata dall'esperienza, scompare lontano nell'oscurità e non si fa più viva.

Vai al **181**

214

Appeso al collo di Nemos Hatt vedi un artefatto Sith: è quel medaglione a renderlo così malvagio e impossessato dal Lato Oscuro. Senti che la Forza fluisce attraverso quell'oggetto: questo dà un vantaggio a Nemos nel combattimento.
"Muori, Coldlancer!"
Mentre il tuo nemico si scaglia su di te con un balzo, rotoli al di sotto di lui e sollevando la Spada Laser tagli in due l'artefatto; un'esplosione squassa l'aria, mentre Nemos atterra sbattendo la testa contro il pavimento di marmo. Hai distrutto il suo medaglione. Senza dargli tregua, lo attacchi prima che si rialzi.

Nemos Hatt

Combattività 21 Salute 25

Se vinci, vai al **90**

215

Raggiungi il porto: sembra un orario tardo per le partenze, e non noti molte persone all'imbarco. Scruti la lunga fila di grosse imbarcazioni ancorate a mezz'aria, sospese a pochi metri da terra. Ne sono rimaste solamente due: devi sperare che facciano al caso tuo.

Se hai un Biglietto Bianco, vai al **193**
Se hai un Biglietto Verde, vai al **156**
Se non hai alcun biglietto, vai al **124**

216

L'ultima delle lucertole lancia un grido acuto e stridente prima di morire. Sei spossato e ricoperto del viscido icore delle creature, e ti siedi a riposare e pensare sul da farsi. Come puoi uscire vivo di qui?
La tua memoria va ai racconti che hai sentito nelle taverne di Tardos, di vagabondi e avventurieri che si erano persi nel deserto, senza mezzi di trasporto né provviste, e che nonostante ciò sono riusciti a salvarsi. La loro salvezza è stata la disgrazia altrui. Il Mare di Fuoco è molto attraversato da trasporti, mercanti: potresti trovare un passaggio, o molto più probabilmente, incappare in qualche relitto. Parecchi mezzi hanno avuto guasti, avarie, rotture, e si sono fermati in mezzo al deserto decretando la morte dei loro proprietari. Tu potresti trovare di tutto, persino trasporti ricolmi di generi alimentari ed acqua, e non è escluso che possa trovare un modo per salvarti.

Ti incammini verso nord, forte di quest'ultima speranza. Orientarti non è un problema, dato che conosci la

geografia di Tard-Ei-Tari come le tue tasche. Devi solo pregare di avere fortuna.
Viaggi per 2 giorni e 2 notti, senza attirare attenzioni di altri predatori del deserto: in questo periodo di tempo devi consumare 2 Pasti. Per ogni Pasto che non consumi, perdi 3 punti di Salute.

Al tramonto del terzo giorno, scopri qualcosa che riaccende le tue speranze.

Vai al **160**

217

Mentre Jerod deve districarsi tra la gente e gli oggetti che ingombrano la strada, scegli una via più veloce: con un gran balzo atterri sul tetto di un basso edificio vicino. Saltando da una casa all'altra, avanzi molto più velocemente. Jerod si guarda intorno e non ti vede; crede di averti seminato, quando con un salto felino atterri proprio dietro di lui. Stavolta lo afferri molto più saldamente, costringendolo in ginocchio senza vie di fuga.
Jerod si gira sconcertato: proprio non si aspettava di vederti!
"Adesso" gli intimi minacciosamente "io e te dobbiamo parlare. Di molte cose."
Jerod si guarda intorno senza speranza: non può sfuggirti.

Hai consumato 3 punti di Forza. Vai al **162**

218

Il tuo potere di permette di riconoscere intuitivamente le proprietà guaritive di oggetti sconosciuti. Forse nel tuo equipaggiamento c'è qualche oggetto con poteri medicinali, che potrebbe servire a sconfiggere il Veleno Thakra.

Se hai dell'Erba Waynee, vai al **134**

Altrimenti, monta in sella allo speeder e corri verso Tardos: vai all'**83**

219

Lavorarti una strada attraverso i tetti non è affatto facile: tutti i palazzi della zona sono piuttosto alti, e la tua normale agilità non è sufficiente.
Se hai l'Agilità Jedi, hai almeno 3 punti di Forza, e vuoi usarla per saltare da un tetto all'altro, continua al **165**
Se non ce l'hai non puoi praticare questa via: devi entrare dall'ingresso principale al **36**

220

Ala nota che ti mantieni in continuazione il braccio destro. Un fiotto di sangue ti arriva alla bocca e lo sputi. Mancano solamente 2 ore alla tua morte.
"Lite! Fammi vedere… ma questo è…"
"E' veleno Thakra, Ala. La notte scorsa uno scorpione mi ha punto, in mezzo al deserto. Mi restano al massimo un paio d'ore di vita, se non trovo un antidoto, Ala."

Ala Coldlancer lascia il posto di guida e corre nell'interno del caccia: non c'è molto spazio, a bordo di quest'astronave, ma lui estrae una cassetta nascosta dietro lo sportello dal quale sei entrato. Tira fuori proprio ciò di cui hai bisogno: Infuso di Kolto.
"Ne tengo sempre un po' per le emergenze. Con questo ti sentirai meglio: siamo ancora in tempo, no?"
"Finché c'è vita c'è speranza, Ala."
Spalmi l'infuso sulla ferita, e trangugi il resto, poi ti addormenti.

La febbre sale durante la notte, sudi, e gli incubi non ti lasciano tregua. Ma dopo l'intera nottata di travagli, ti svegli al mattino: sei vivo, e il tuo braccio ha riacquisito sensibilità. Le macchie nere sono scomparse: sei completamente guarito. Una sensazione di benessere pervade il tuo corpo: recuperi 6 punti di Salute.
"Stai meglio?" domanda Ala.
"Sì, grazie. Ti devo la vita, fratello".
"Mi ringrazierai dopo, adesso abbiamo da fare… dobbiamo salvare Karen. E so chi ci aiuterà… niente agenti di Ballah, stavolta. Andiamo sul sicuro".

Cosa ha in mente tuo fratello?
Cancella lo stato di *infetto dal Veleno Thakra*. Inoltre non devi più sottrarre l'handicap di 4 punti di Combattività perché sei guarito. Continua al **168**

221

Consegni la Gemma nelle mani di Devon: il Twi'lek esulta, e con lui tutta la banda di criminali. C'è qualcosa che non va; dov'è tuo fratello Ala?

“Cos’è, Coldlancer, stai cercando tuo fratello? Non c’è bisogno che il grande Slimo sappia che è merito tuo se abbiamo recuperato la Gemma: ora non mi servite più. Morirete!”
Vedi Ala agitarsi: è stato legato e imbavagliato! Due Twi’lek gli puntano contro pesanti blaster, mentre gli altri ti si avvicinano brandendo armi da combattimento a corpo a corpo.
“Se osi ostacolarmi, tuo fratello morirà. E tu lo seguirai subito dopo. Io, nel frattempo, vado da Slimo… con questa. Tante grazie ancora, Lite! E buona morte!” Devon prorompe in una risata convulsa, ed abbandona l’edificio. Devi pensare in fretta: la massima priorità è sconfiggere i suoi uomini senza mettere in pericolo Ala.

Se hai la Fulminazione Sith, hai 3 punti di Forza, e vuoi usarla contro i Twi’lek che minacciano Ala, vai al **178**
Se hai lo Strangolamento Sith, hai 3 punti di Forza, e vuoi usarlo contro i Twi’lek, vai al **170**
Se hai la Telecinesi, hai il grado di Padawan e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per spingere via i Twi’lek da Ala, vai al **16**
Altrimenti, l’unica alternativa rimasta è lanciare la tua Spada Laser contro i Twi’lek e affrontare in combattimento il resto dei tirapiedi di Devon al **234**

222

Cerchi di arrampicarti a nude mani, ma gli appigli sono troppo radi per riuscire a salire; dopo più di un’ora di tentativi, ti arrendi e resti sul fondo del pozzo. Non ti dai per vinto, nonostante la stanchezza e la tua solitudine in quest’oscurità totale e silenziosa.

Passano le ore a tentare di risalire il pozzo. Mangia 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute. Ad un certo punto senti un rumore: è acqua che corre. Con tuo disgusto scopri che non è acqua, bensì una marea di liquami densi e puzzolenti; riempiono il pozzo nel quale ti trovi. Non solo fetidi, ma anche pieni di agenti chimici corrosivi, i liquidi ti bruciano la pelle; orribili escrescenze si gonfiano su tutta la tua epidermide e tu perdi 4 punti di Salute a causa degli effetti degli scarichi.
Nella malasorte sei stato fortunato, perché il pozzo si riempie con tanto di questo liquame che riesci ad uscirne. Ti porti all'altra estremità, e ti fermi ansimante: ce l'hai fatta, ne sei uscito fuori. Stanto e tutto dolorante, continui a camminare.

Il tunnel non si restringe ulteriormente, il che ti consente di avanzare. Ti chiedi se stai andando verso la fortezza o lontano da essa, quando noti alla tua sinistra che il tunnel si biforca. Non senti arrivare liquidi da nessuna delle due parti; quale sarà la via migliore?

Se hai usato il Campo di Luce, cancella 1 Carica. Se hai usato la Percezione Jedi, ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza.

Se svolti a sinistra, vai al **197**
Se continui diritto, vai al **265**

223

Finisci l'ultimo dei ratti che ti hanno attaccato. Hai percorso questa strada inutilmente, non è qui che puoi trovare una via d'uscita: non c'è nulla davanti a te, tranne

le ossa di altri ratti morti, divorati dai loro simili, e le nidiate di scarafaggi fosforescenti. Come se non bastasse, qui si respira un fetore ancor più intenso del resto della galleria che hai percorso.
Torni suoi tuoi passi: i tuoi sensi ti suggeriscono di prendere il primo dei tunnel che andavano verso sinistra e che hai scartato, quello sul fondo del quale intravedi una luce.

Continua al **197**

224

Appeso al collo di Nemos Hatt vedi un artefatto Sith molto simile al tuo: è quel medaglione a rendere entrambi così impossessati dalla malvagità del Lato Oscuro, così spietati in combattimento. Una scarica di elettricità vera attraversa l'aria e collega i due pendenti: un forte – *crack!* – echeggia nell'aria della stanza, quando entrambi i medaglioni si frantumano con un'esplosione. Perdi 3 punti di Salute. Cancella l'oggetto dal tuo equipaggiamento, ed il bonus che esso comportava.
"Sii maledetto, Lite Coldlancer! Muori!"
Vi gettate l'uno contro l'altro, come due cani pronti ad azzannarsi alla gola.

Nemos Hatt

Combattività 21 Salute 25

Se vinci, vai al **90**

225

Non sei veloce abbastanza; il manico della Spada Laser cade dopo le rocce. La disperazione ti assale: senza la tua arma sei letteralmente spacciato. Vedi le tue possibilità di sopravvivenza scendere sotto zero, quando osservi l'elsa della tua spada cadere sotto una delle zampe del mostro. La formica si agita a causa del dolore; i massi hanno colpito il collo ferendola, ma lei non si smuove. Cerchi di recuperare la tua arma mentre il mostro ti attacca: devi cercare di sopravvivere in ogni modo.

Formica Katar (ferita)

Combattività 22 Salute 23

Conduci il primo scontro senza Spada Laser. All'inizio del secondo scontro riesci a recuperare la tua arma. Se sopravvivi per 3 scontri, o se prima del finire dei 3 scontri riduci la Salute del mostro sotto i 10 punti, vai al **173**

226

Trovi una forte resistenza mentale nel Twi'lek, ma la sua mente è debole. Deve cedere. Ti concentri, e ripeti lentamente le parole:

"Puoi condurci dal grande Slimo… noi siamo i Coldlancer."

"*[… posso condurvi dal grande Slimo, voi siete i Coldlancer…]*"

"Noto che lo hai convinto" dice Ala "meno male!"

Il Twi'lek si gira lentamente e vi invita a seguirlo: vi porterà da Slimo.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza. Vai al **47**

227

Offri al massimo 40 Crediti, al che l'Ithoriano ci resta un po' male. Ti osserva con sguardo indecifrabile e propone:
"*[Tu offri 40, io chiedo 60... potremmo metterci d'accordo per 50 Crediti no?]*".

Se vuoi pagare 50 Crediti, toglili dal totale e vai al **155**
Altrimenti, vai al **240**

228

Non sei disposto a morire così! Fai volteggiare la tua lama, e semini morte e distruzione fra la folla, rendendo parossistica l'esplosione di panico fra i passeggeri. Ciò nonostante la folla non si apre spontaneamente davanti a te: in un impeto di furore, compi una carneficina tremenda, ammazzando più di metà delle persone, e riesci a farti strada verso i corridoi di prua, dove si trovano i restanti gusci di salvataggio.
Ad un tratto un ulteriore impatto scuote l'astronave: un terzo missile si è schiantato contro la fiancata, aprendo una voragine nelle pareti dell'atrio centrale. Vedi tutte le persone dietro di te risucchiate dal vuoto d'aria, mentre riesci a chiudere una porta a tenuta stagna giusto in tempo. La tua salvezza ha decretato la morte di tutto il resto dei passeggeri.

Scopri che l'equipaggio non ha perso tempo a salvarsi, occupando la quasi totalità dei gusti di salvataggio anteriori. Ne sono rimasti pochi, ma tanto c'è un unico passeggero che può usarli: tu.

Entri in un guscio di salvataggio e vai al **260**

229

Nelle locande di Tardos raccontavano che i Vermi del Deserto corressero a velocità incredibili sotto la sabbia, ed ora hai modo di appurare che è vero. Per tre volte il verme ti raggiunge in velocità ed emerge dalla sabbia in tuffo, come un delfino che salta fuori dall'acqua, e per tre volte lo eviti con delle manovre a zig-zag del tuo speeder. Dopo il terzo tentativo, il verme è stanco e non riesce più a sorreggere la tua velocità. Esulti mentre lo semini dietro di te: sei riuscito a scampargli!

Non osi fermarti, e continui a correre verso nord: vai al **205**

230

Ti rechi al Bazaar della famiglia Soo-livan, una famiglia di umani che risiede a Tard-Ei-Tari da quattro generazioni. Il negozio è sempre affollato; attento a non farti riconoscere da nessuno, dai un'occhiata alle mercanzie in esposizione.
"Vi consiglio la Medaglia di Scaglia di Drago Krayt: proviene da un pianeta nel margine esterno del settore, ed è molto rara trovarla nei mercati di Tard, signore!" ti fa il signor Soo-livan.

Pasti	20 Crediti
Bacta Tank	40 Crediti
Medaglia Krayt	40 Crediti
Erba Waynee	40 Crediti

Puoi comprare quanti Pasti e Bacta Tank vuoi; la Medaglia Krayt e l'Erba Waynee sono invece disponibili in un unico esemplare.

Fatti i tuoi acquisti, continua al **243**

231

Ti arrendi: non puoi riuscire a sfondare la porta. Riluttante, ti allontani: Jerod ti aveva riconosciuto e adesso Ballah saprà che sei a Tardos. Torni nei vicoli del mercato, per riuscire a reperire ulteriori informazioni, ma ti trovi di fronte ad un'agghiacciante scoperta. Jerod è stato molto veloce.
Gli uomini di Ballah erano vicini e sono già ovunque: escono dalle case, dalle vie, a miriadi. All'improvviso uno di loro ti indica e ti riconosce: sei tristemente famoso, purtroppo, da quando l'Hutt dà la caccia a tutti i membri della famiglia Coldlancer. Cerchi di fuggire e di aprirti la via in combattimento, e combatti valorosamente uccidendo oltre cinquanta nemici, prima di venire schiacciato dal loro numero e dal loro peso: era una battaglia che non potevi vincere.
Non dovevi lasciarti sfuggire Jerod.

La tua vita e la tua avventura terminano miseramente qui.

232

Ammazzi il guerriero con un colpo che non può parare: alla gola, decapitandolo, lì dove la sua corazza è più debole. Prima di nascondere i cadaveri, li perquisisci; trovi soltanto 20 Crediti, se vuoi puoi tenerli.

Cammini nei corridoi, e non incontri opposizione alcuna. Ti chiedi dove può essere tenuta prigioniera Karen, non sembra un luogo pieno di stanze e nascondigli, pertanto ti dirigi verso l'unico luogo d'interesse: il centro del deposito, col suo grande spiazzo a cielo aperto.
Vai al **70**

233

Questi vicoli malfamati sembrano molto più sicuri della più sicura strada del quartiere Phyton. Sembra che Slimo, il rodiano, sia per gli abitanti del quartiere una specie di tutore dell'ordine. Fai quest'osservazione ad alta voce, ma Ala scuote il capo.
"Non pensarlo nemmeno per un momento. Slimo è spietato e crudele quanto Ballah. L'unica cosa che lo distingue da quell'Hutt schifoso è che è suo nemico. Siccome anche noi siamo nemici di Ballah, Slimo può rivelarsi nostro alleato. Ciò non toglie che sia un gangster, e della peggior specie."
Ti si avvicinano solo un paio di mendicanti cenciosi: chiedono la carità. Ala li allontana, e ti avverte di non farti ingannare dal loro aspetto supplice, sono dei pericolosi criminali. Mentre tuo fratello si muove con sicurezza in queste vie, lo segui a ruota, osservando le case strette e decrepite della zona.

Ala avvicina un Twi'lek alto e magro, parla nella sua lingua e tu afferri cosa si dicono: Ala chiede di poter incontrare Slimo.
"*[Sei Coldlancer, e questo dici che è tuo fratello, eh? Ma come posso io credervi? Molti agenti di Ballah cercano di ammazzare il grande Slimo, ed io non posso fidarmi del primo venuto. Perche' dovrei condurvi da Slimo?]*"

Se possiedi un Anello di Giada, vai al **248**
Se possiedi un Amuleto Wingo, vai al **255**
Se non hai questi oggetti e sei del Lato Chiaro, vai al **138**
Se non hai questi oggetti e sei del Lato Oscuro, vai all'**86**

234

Osservi i tuoi nemici con attenzione. Cogli un momento di distrazione dei Twi'lek per lanciare contro di loro la tua Spada Laser: l'arma rotea nell'aria e li decapita entrambi prima di cadere dietro un paio di casse.
I tirapiedi di Devon sono lesti nel reagire: con una capriola ti infrapponi tra il loro mucchio e tuo fratello Ala, dando inizio ad un combattimento mortale.

Tirapiedi di Devon

Combattività 17 Salute 22

Affronti i primi 2 scontri del combattimento disarmato. Al terzo scontro, riesci a recuperare la Spada Laser. Se vinci, vai al **281**

235

Tu e Ala uscite dal quartiere Noo. Guardate le vie polverose bruciate dal sole giallo incandescente di Tard, e una fitta ti prende al cuore: forse questa è per davvero l'ultima volta che vedi il tuo pianeta.

"Pensi che un giorno potremo tornare qui?" chiede Ala.

"Chissà… la criminalità sta prendendo il sopravvento. Una volta erano i mercanti a prendere le decisioni, ma da quando la Guerra dei Cloni è cominciata ed i commerci con i sistemi della Repubblica sono terminati, i loro traffici legali sono bruscamente finiti. Questo ha segnato il loro declino, e l'ascesa incontrollata dei criminali. Se Ballah muore, Slimo prenderà il suo posto, e tutte le strade di Tardos saranno come quelle del quartiere Noo: spazzate dal vento e dal sole, deserte, in un clima di cieco terrore."

Puoi sentire l'angoscia degli abitanti di Tardos sul tuo collo. No, non c'è futuro qui per la famiglia Coldlancer.

Uscite da Tardos, e raggiungete lo *Spire Killer* fra le colline a nord della città. Ala nota la tua stanchezza, e tira fuori dalla tasca un paio di larghe foglie verdi. "Atalas" dice "un'erba guaritiva che ho trovato dalle parti di Correllia. Masticale, ti faranno bene."

Ti si aprono i polmoni e respiri l'aria: ti senti già meglio. Recupera 5 punti di Salute.

Salite a bordo, e subito Ala imposta la rotta per Zaloriis, il pianeta roccioso. Né tu né lui né alcun Coldlancer è mai stato prima su codesto pianeta, e non sai cosa attenderti.

"Dovrebbe essere disabitato, ma se Ballah vi si è stabilito non lo sarà più. Tutti coloro che lo abitano sono

suoi agenti o suoi sottomessi, non potremo rivelarci a nessuno. Dovremo essere molto prudenti, e agire di nascosto."
Lo *Spire Killer* raggiunge lo spazio aperto e salta nell'iperspazio. Entro domani sarete a Zaloriis.

Vai al **269**

236

Devi originare una spinta potente; il materiale roccioso non è così debole come credevi. Dopo vari tentativi, riesci ad asportare una porzione abbastanza grossa da indebolire il sostegno dei pinnacoli. Le stalattiti si staccano e piombano sul collo della creatura, ferendola gravemente; la formica si dimena, la testa schiacciata sotto il peso dei massi rocciosi, ma ancora non ha intenzione di allontanarsi.
Adesso che è immobilizzata sarà più facile combatterla; alzi la Spada Laser davanti a te e la attacchi. Le infliggi varie ferite, ma non la danneggi in modo serio, siccome l'armatura che ricopre il suo corpo è resistentissima. Piuttosto, scopri che il mostro teme la luce: tenendo la tua arma dritta davanti ai suoi occhi, abituati all'oscurità più totale, le provochi un dolore immenso e la costringi ad indietreggiare. L'orrenda creatura si dichiata sconfitta, si volta e fugge nell'oscurità della galleria; sei sicuro che non ti darà più fastidio.

Avanzando lungo il corridoio roccioso, ricorda che hai consumato 4 punti di Forza per l'uso del potere e vai al **181**

237

Salti con agilità da un carrello all'altro, grazie alla agilità che ti deriva dal praticare le vie della Forza, quando per sbaglio metti un piede in fallo: non atterri con precisione su uno dei carrelli, e stai per cadere giù. Ti aggrappi al bordo, facendo capovolgere il carrello. Alcuni massi ti urtano, cadendo, e ti feriscono con i loro bordi affilati: perdi 2 punti di Salute.
Risali sul carrello, e continuando a saltare raggiungi finalmente l'uscita da questo luogo dove la temperatura è veramente insopportabile.

Proseguendo lungo il corridoio, osservi le pareti nere e levigate. Non sei più sottoterra, ma non capisci se sei finalmente arrivato nella fortezza di Ballah o se sei in una delle miniere, quando una pattuglia di Gamorreani svolta l'angolo e si trova di faccia a te. Prima che possano capire chi sei e cosa ci fai qui, estrai la Spada Laser e ti lanci all'attacco, deciso a sgominarli.

Pattuglia di Gamorreani

Combattività 18 Salute 26

Se vinci, vai al **147**

238

Senti che Nemos Hatt è leggermente più potente rispetto al vostro primo duello. Capisci la ragione di ciò: dal suo collo pende un artefatto Sith di pura malvagità, uno di quei talismani che rafforzano il Lato Oscuro e pro-

vocano una frenesia in combattimento selvaggia e incontrastabile.
Nemos Hatt si abbatte contro di te come un fiume in piena: come acqua calma contro la tempesta, disperdi i suoi attacchi rabbiosi con la scioltezza e l'eleganza dei tuoi movimenti. Rimani concentrato: la lotta sarà impegnativa.

Nemos Hatt (con artefatto Sith)

Combattività 23 Salute 28

Se vinci, vai al **201**

239

Incroci le dita mentre, raccolto il massimo delle tue forze, spicchi il balzo, il più portentoso che tu abbia mai provato. Qualche volta avevi provato questo salto, ma quanto ti addestravi con tuo zio Shin non sei mai stato capace di arrivare così in alto.
Ti mancano pochi metri ancora, quando la spinta verso l'alto si esaurisce: non ce la fai! Stai precipitando! Cerchi di aderire alla nera superficie dell'edificio, cercando con le mani qualche appiglio, ma le mura sono lisce (com'è tipico dell'architettura di Tard-Ei-Tari), quando ecco scorgi con la coda dell'occhio lo stipite di una finestra. Cerchi di afferrarlo, e ci sei! Tiri un sospiro di sollievo, ma subito dopo lo stipite cede e cadi verso il basso miseramente.
La caduta è dolorosa ma non mortale: cadi sulle due gambe e rotoli a terra per attutire la forza dell'impatto. Perdi 4 punti di Salute, ma sei vivo.

Le creature ti guardano poco interessate e prendono a scannarsi tra loro. Molto più impressionato è Max Wingo, che ti viene vicino e fa: "Tutto a posto?"
"Sì, sono vivo, niente di rotto. Andiamo, ho perso anche troppo tempo qui: conducimi da mia sorella Karen."

Ricorda che hai usato 5 punti di Forza: vai al **283**

240

L'Ithoriano ti guarda sdegnato.
"*[Assolutamente no… non va bene… il prezzo è quello e più in basso non si scende!]*".
Tenti di convincerlo, ma il mercante non si smuove. Non vuole cedere nemmeno di un passo. Insisti per un po', ma il mercante non è intenzionato più a venderti il biglietto e si mette a pubblicizzare gli altri biglietti, come se fosse un banditore d'asta, mentre altri astanti offrono soldi per comperarli.
Stanco delle contrattazioni, decidi di vedere se riesci a trovare un altro biglietto da solo, in tutto il mercato di Paidos.

Vai al **9**

241

Il capitano osserva l'oggetto: un ampio sorriso si allarga sul suo volto. E' un articolo abbastanza raro e sembra avere una passione per questo genere di oggetti.

"Sì, questo può coprire il prezzo del biglietto… non preoccuparti, ci penserò io a consegnarlo alle autorità, tu nel frattempo puoi salire."
Naturalmente nessuno dei soldati si permette di mettere in discussione la decisione del capitano: è sicuro che quell'oggetto non sarà consegnato alle autorità portuali…
Cancella dal tuo equipaggimento l'oggetto che scegli di dare al capitano (uno dei tre: Esplosivo al Plastico, Medaglione Sith, Erba Waynee).

Dopo aver sistemato il carico di Riso Rosso nella stiva, sali sul battello e vai al **59**

242

Usando le tue facoltà mentali Jedi, tenti di convincere il mostro di aver sentito un rumore, lontano. La sua mente è primitiva ma scopri che è accecata dalla fame, la ragione che lo ha spinto ad attaccarti con furore, e per cui sarà difficile che il tuo potere mentale abbia effetto.
In ogni caso, hai consumato 3 punti di Forza. Adesso devi scoprire l'esito del tuo tentativo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero aggiungi 1 se sei un Padawan.

Se va da 0 a 4, vai al **190**
Se è uguale a 5 o maggiore, vai al **130**

243

Attraversi l'intero viale, superi la piazza e ti inserisci nelle stradine di un isolato pieno zeppo di locande e luoghi di ritrovo. In questi luoghi parecchia gente può riconoscerti, pertanto sei ancora più cauto. Mentre avanzi tra la gente, pensi a chi potresti chiedere informazioni in una situazione come questa, e ti viene in mente una persona che fa al caso tuo: Max Wingo.

Max Wingo è un vecchio amico di famiglia. Anche lui mercante, ha subito le estorsioni di Ballah, meditando un modo per rovesciare il boss malavitoso dal potere. Amava trascorrere ore e ore con Denda, tuo padre, e Shin, il tuo zio e maestro, alla taverna del Ragno Nero, a discutere della vita economica e politica del pianeta. E' proprio lì che puoi trovarlo.

Raggiungi la taverna del Ragno Nero ed entri. Il locale è enorme all'interno, ma dal soffitto basso: volute di fumo partono dagli avventori ai tavoli e si intrecciano nelle travi di legno che sorreggono la sala. Seduto ad uno dei tavoli intravedi proprio la fisionomia bassa e grassa dell'uomo che cercavi. Max Wingo è solo, seduto ad un tavolo.

Lo avvicini; prosegui al **61**

244

Quando meno te lo aspetti da una porta alla tua sinistra emerge un uomo: ti sta attaccando! Il suo coltello affonda nel tuo fianco: perdi 3 punti di Salute.

Non hai il tempo di reagire che già una squadra di uomini è emersa dal fondo del corridoio. Lo stesso Max Wingo estrae una pistola blaster e dà la carica ai tuoi aggressori.

Max Wingo e compari

Combattività 16 Salute 24

Se vinci, vai al **44**

245

Sei all'erta, ma non riesci a vedere nessuno scorpione nei paraggi. Non osi abbassare la guardia, ma se non puoi vederli non puoi fare molto: gli scorpioni sono silenziosissimi e veloci nello sferrare i loro attacchi. All'improvviso ti giri, e vedi una sagoma rossa saettare dietro di te: colpisci a vuoto, e subito dopo senti un dolore lancinante al braccio destro. Con orrore vedi uno Scorpione Thakra proprio sul tuo braccio: sei stato punto!

Imprecando contro la malasorte, uccidi lo scorpione: senti la ferita bruciare, mentre con sguardo febbrile cerchi altri scorpioni attorno a te. Non li vedi, ma oramai non puoi stare tranquillo. Richiami alla mente le tue conoscenze sul Veleno Thakra: esso è mortale ed una volta immesso in circolo nell'organismo, uccide un uomo entro 24 ore dalla puntura. Pratichi un'incisione, succhi e sputi fuori quanto più veleno riesci a fare, ma sai che è inutile perché il veleno scivola direttamente nelle arterie del tuo corpo, entrando subito in circolo.

A partire da questo istante, hai esattamente un giorno di tempo per trovare una cura, altrimenti morirari. L'unica che conosci è l'Infuso di Kolto, ma non è detto che riuscirai a procurartela. Segna sul tuo diario d'azione il fatto che sei *infetto dal Veleno Thakra*.

Se hai il potere Jedi della Guarigione e sei un Padawan, vai al **218**

Sai che non c'è tempo da perdere, devi raggiungere Tardos quanto prima, anche se questo vuole dire che non puoi dormire: metti in moto lo speeder e vai all'**83**

246

Il rodiano è alquanto inalberato per il tuo atteggiamento.
"*[Come? Fai la strada fin qui e poi non compri niente? Hai fatto un grosso errore, amico!]*"
In un attimo tutti gli spacciatori ti sono addosso. Devi sfoderare la tua Spada Laser e combattere.

Spacciatori tardoniani

Combattività 16 Salute 21

Se vinci, vai al **74**

247

La battaglia sta infuriando. Hai provocato gravi perdite tra le fila degli Iridoniani, ma mentre quelli a terra muoiono, quelli sul tetto hanno tutto il tempo di orga-

nizzare un attacco migliore ai tuoi danni. Si uniscono, prendono bene la mira e lanciano una quantità tale di lame che nessuno, né tu né gli altri Tagliatori di Teste che ti affrontano, ha il tempo di mettersi in salvo. Assieme ai tuoi nemici, vieni trafitto da oltre una decina di dischi roteanti, l'ultimo dei quali spicca di netto la tua testa dal busto.

Sei stato troppo lento nell'affrontare i tuoi nemici, ed è così che termina la tua vita, vittima dei Tagliatori di Teste di Iridonia.

248

Il Twi'lek vi scruta per bene. Poi il suo sguardo è calamitato dall'oggetto che porti alla mano: è l'Anello di Giada che hai trovato addosso al Rodiano morto, quando sei andato a visitare casa Coldlancer: lo spacciatore di Strik-noon.
"Bene" dice "vedo che hai ucciso Twingo il Rodiano. Quell'anello era suo, e tu glielo puoi aver tolto soltanto uccidendolo. Molto bene" sorride "quel maledetto era un traditore di Slimo. Si era unito a Ballah perché controlla il commercio di droga, qui a Tardos. Ma non qui, nel quartiere Noo. Metterò una buona parola con Slimo: consegnami quell'anello in pegno, se vuoi che vi conduca da lui".
Ala ti guarda e alza le spalle: perché non darglielo? Intendevi tenerlo, ma il suo valore economico non è poi molto elevato, quindi acconsenti a darlo al Twi'lek. Cancella quest'oggetto dal tuo inventario.

“Seguitemi, vi conduco al cospetto del grande Slimo” dice nella vostra lingua.

Vai al **47**

249

Vedi la zona attorno a te, e tanto ti basta per avanzare senza pericolo. Cammini per un buon tratto, e noti che il tunnel diventa troppo stretto, ci passi appena, quando davanti a te si spalanca un enorme pozzo. Sei fortunato a vederlo, perché così puoi balzare dall’altro lato evitandolo senza problemi. Ti affacci e noti che è molto profondo: ti saresti fatto male se ci fossi caduto dentro.
Il tunnel non si restringe ulteriormente, il che ti consente di avanzare. Ti chiedi se stai andando verso la fortezza o lontano da essa, quando noti alla tua sinistra che il tunnel si biforca. Non senti arrivare liquidi da nessuna delle due parti; quale sarà la via migliore?

Se hai usato il Campo di Luce, cancella 1 Carica. Se hai usato la Percezione Jedi, ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza.

Se svolti a sinistra, vai al **197**
Se continui diritto, vai al **265**

250

Il pozzo è profondo; cerchi di lanciare la Fune più in alto che puoi, per agganciarla ad un appiglio, ma è speranza vana. Il processo di risalita sarà lungo e difficile; le pareti del pozzo sono molto ruvide e puoi trovare

buoni appigli per la tua Fune. A poco alla volta, individui un appiglio valido, lo provi, ci metti un piede sopra e con le mani tasti la roccia alla ricerca di altri appigli. Con la Fune, ti assicuri alle sporgenze che trovi a mano a mano. Ci metti quasi un'ora e alla fine sei tutto indolenzito, ma riesci a fuoriuscire dal pozzo.
Ringrazi la tua Fune, la arrotoli e prosegui lungo il tunnel maleodorante.

Il tunnel non si restringe ulteriormente, il che ti consente di avanzare. Ti chiedi se stai andando verso la fortezza o lontano da essa, quando noti alla tua sinistra che il tunnel si biforca. Non senti arrivare liquidi da nessuna delle due parti; quale sarà la via migliore?
Se svolti a sinistra, vai al **197**
Se continui diritto, vai al **265**

251

I tuoi salti sono perfetti: atterri sui carrelli con precisione. Non metti il piede in fallo nemmeno una volta e raggiungi agevolmente l'uscita dalla sala, dove l'aria ha una temperatura veramente insopportabile.

Proseguendo lungo il corridoio, osservi le pareti nere e levigate. Non sei più sottoterra, ma non capisci se sei finalmente arrivato nella fortezza di Ballah o se sei in una delle miniere, quando una pattuglia di Gamorreani svolta l'angolo e si trova di faccia a te. Prima che possano capire chi sei e cosa ci fai qui, estrai la Spada Laser e ti lanci all'attacco, deciso a sgominarli.

Pattuglia di Gamorreani

Combattività 18 Salute 26

Se vinci, vai al **147**

252

Sei sfortunato: il manico della tua arma è andato a finire sotto una delle zampe del mostro. Concentri il massimo del tuo potere mentale, ma non è sufficiente tutto il tuo sforzo per recuperare l'arma. Devi affrontare la formica disarmato, anche se questo riduce le tue probabilità di sopravvivenza praticamente a zero.

Formica Katar (ferita)

Combattività 22 Salute 28

Combatti il primo scontro disarmato; all'inizio del secondo scontro riesci a recuperare la Spada Laser. Se sopravvivi per 3 scontri, vai al **213**

253

Anche l'ultimo degli esseri cade morto al suolo. Li osservi con repulsione: mai prima avevi visto esseri tanto piccoli eppur tanto orripilanti. Il loro corpo rachitico continua ad agitarsi anche dopo la morte, in preda alle scariche elettriche continue dei loro centri nervosi.
"*[Ti devo la vita, straniero… come potrò sdebitarmi?]*" sospira implorante l'Ithoriano. Ti offre parte del suo carico, ma non sai cosa fartene e declini l'offerta; gli

spieghi che sei in cerca di un biglietto per Tard-Ei-Tari indicando il piccolo cargo di Riso Rosso che ti porti dietro le spalle, ma il mercante scuote la testa.
"*[Mi dispiace, mi dispiace davvero, ma non posso aiutarti in questo… ho un solo biglietto con me, ed è mio personale. Se all'imbarco le guardie ti vedessero col mio biglietto non esiterebbero ad arrestarti! Accetta almeno un segno della mia gratitudine]*".
L'Ithoriano insiste per offrirti 45 Crediti in regalo: sta a te accettarli aggiungendoli al tuo totale oppure no. Lo vedi correre fuori dai vicoli del quartiere malfamato e ti metti alla ricerca di un biglietto per Tard.

Vai al **9**

254

Facendo leva su uno spigolo metallico puoi riuscire a sollevare la trave di metallo: ti rimbocchi le maniche e cerchi di spostare, con i muscoli, ciò che non sei in grado di sollevare usando la Forza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero è pari, devi consumare 1 Pasto; se è dispari, devi consumare 2 Pasti. Ogni Pasto serve a darti energie, in quando la trave è molto pesante e richiede tempo; per ogni Pasto non consumato perdi 3 punti di Salute.

Alla fine riesci ad accedere alla cassaforte Coldlancer: vai al **133**

255

Gli occhi del Twi'lek corrono su di voi, attenti al minimo dettaglio. Subito notano pendere dal tuo collo l'Amuleto Wingo che hai sottratto dal corpo di un Gamorreano morto, a casa tua: lo vedi sorridere compiaciuto.

"Questo è bene" dice "vedo che hai ucciso i Gamorreani del quartiere Wingo. Sono uno dei migliori alleati di Ballah, e quello è il loro simbolo. L'hai tolto nientedimenoche al loro capo in persona, il possente Jamaal! Sono colpito: lo accetterò come pegno della vostra fedeltà al grande Slimo, in cambio di introdurvi al suo cospetto."

Sei riluttante a consegnare l'amuleto, ma Ala ti guarda e annuisce. Tutto sommato, non ha nemmeno un grande valore economico. Acconsenti a che il Twi'lek lo prenda: cancellalo dal tuo equipaggiamento.

"Seguitemi, vi conduco al cospetto del grande Slimo" dice nella vostra lingua.

Vai al **47**

256

Entri nel tunnel, che assume una forma circolare, ma sempre larga abbastanza da permetterti di procedere. Noti che il pavimento sotto i tuoi piedi è una enorme grata metallica, dalle maglie molto strette, sotto la quale fluiscono in continuazione ondate e ondate di liquidi di scarico.

La galleria è molto più breve di quanto immaginassi e termina nell'oscurità totale. Non vedi nulla, e non sem-

bra che ci sia alcun modo per uscire di qui. E' un vicolo cieco.

Se vuoi usare la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, oppure 1 Carica Campo di Luce, per vedere al buio ed esaminare meglio il vicolo cieco, vai al **115**

Altrimenti, devi per forza tornare sui tuoi passi e scegliere un'altra via.
Se vuoi tornare indietro e prendere la prima biforcazione che si apriva a sinistra, vai al **197**
Se vuoi raggiungere la fine del tunnel che stavi seguendo prima, vai al **268**

257

Scrivi 9 nel quadro numerico, ma una subitanea scossa elettrica scaturisce dal dispositivo facendoti male: perdi 3 punti di Salute. Imprechi contro la sfortuna; il 9 non è il numero giusto per completare la sequenza. Quale degli altri sarà la cifra mancante?
Devi per forza trovare il modo di sbloccare la serratura; torna al **116** e fai un'altra scelta.

258

La morte della formica gigante ha messo Ballah in grande agitazione: credeva che non potessi fare fuori un tale avversario. Anche Nemos Hatt è visibilmente scosso; evidentemente anche lui ha timore di un avversario come una Formica Katar.

"*[Il secondo round sarà contro Kandal, discendente di un'antico clan di Mandaloriani! Fate entrare Kandal, fate entrare Kandal!]*"
Ti chiedi cosa ha in serbo per te l'Hutt. Fra i guerrieri di Ballah si fa strada un uomo completamente rivestito di un'armatura pesante: è in acciaio mandaloriano, il materiale invulnerabile ai colpi della tua Spada Laser. Lo studi con attenzione e individui solo pochi punti deboli, dove potresti colpirlo durante la battaglia.
"Non te la caverai contro di me, Jedi" risponde Kandal "sono addestrato a fronteggiare coloro che seguono le vie della Forza."
Kandal si avvicina seguendo un percorso a zig zag, e nel contempo estrae il suo blaster e spara rapidissime successioni di colpi; dovrai dimostrare tutta la tua abilità per defletterli tutti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 2 se hai il Sesto Senso. Aggiungi 1 se sei un Padawan.

Se il numero va da 0 a 3, vai al **26**
Se va da 4 a 6, vai al **150**
Se va da 7 in poi, vai al **179**

259

Concludi il tuo combattimento mortale uccidendo proprio il capitano con un ultimo, terribile colpo: lo trafiggi lasciandolo esangue al suolo senza vita. Rinfoderi la Spada Laser mentre cerchi freneticamente qualcosa di interessante sui corpi delle guardie che hai ucciso:

35 Crediti
1 Carica Campo di Luce
1 Biglietto Verde

Puoi prendere quello che vuoi. Ti preoccupi di nascondere i cadaveri, ma è praticamente impossibile che non li scoprano, qui, in mezzo alla strada, a poche decine di metri dal molo, quando osservando il biglietto scopri qualcosa di interessante…

Segna il Biglietto Verde nel tuo equipaggiamento e vai al **156**

260

Il guscio viene eiettato automaticamente. La sua rotta è impostata sul pianeta sicuro più vicino: in questo caso, Tard-Ei-Tari. Osservi il relitto dell'astronave andare alla deriva nello spazio. Tutti coloro che non hanno potuto usare i gusci di salvataggio sono per certo spacciati.
La tua capsula si muove verso Tard con velocità: lo spazio è angusto, e senti dolori dappertutto, quando entri nell'atmosfera del pianeta. Ti chiedi come mai il guscio non rallenta, quando scopri che il sistema automatico di atterraggio del tuo guscio è danneggiato. Imprecando contro la malasorte, stringi i denti mentre attendi l'impatto con il suolo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se è pari, vai al **3**
Se è dispari, vai al **271**

261

Attivi il detonatore e carichi con tutta la forza che hai nelle braccia: lo scagli molto lontano. Lo vedi esplodere: il rumore attira il verme che di corsa si precipita sul luogo, attaccando persino la sabbia in preda alla sua furia distruttrice.

Mentre la famelica creatura è impegnata a distanza, entri nel Landspeeder, sperando di ripararti e che non si interessi più a te, ed è qui che scopri una cosa che non ti sognavi di trovare nemmeno nel migliore dei tuoi sogni: un piccolo speeder!

Lo metti in piedi e provi a farlo funzionare: il tuo cuore salta un battito quando senti il rombo del motore! Di corsa, parti verso nord, sperando che il Verme del Deserto resti alle tue spalle; sfortunatamente non è così, perché attratto dal rumore del motore si lancia verso di te.

Ricordati di cancellare il Detonatore Termico dal tuo equipaggiamento.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 1, vai al **50**
Altrimenti vai al **229**

262

L'inseguimento è difficile ma tu non molli. Jerod si guarda indietro, di tanto in tanto, e vedendoti guadagnare terreno moltiplica gli sforzi. Ad un certo punto, svolta in un vicolo. Lo segui, e non vedi nessuno. C'è solamente una porta di metallo nero davanti a te, solida

come permacite. E' l'unica via di fuga che può avere utilizzato: devi sfondarla per proseguire.

Porta di metallo nero

Combattività 16 Salute 30

Conduci il combattimento come al solito. I punti di Salute che perdi rappresentano gli sforzi effettuati per sfondare la porta metallica.

Se vinci, vai al **52**
In un qualsiasi momento puoi decidere di smettere, fuggendo dal combattimento e rinunciando all'inseguimento. Vai al **231**

263

Il robot cerca di colpirti sparando e con continui fendenti; la battaglia si preannuncia molto impegnativa.

Droide guardiano

Combattività 17 Salute 28

Devi sconfiggere il droide guardiano. Ricorda il tuo handicap di -4 punti di Combattività dovuto al fatto che puoi combattere solo col braccio sinistro. Questo droide è particolarmente sensibile agli effetti della Fulminazione Sith: puoi raddoppiare i punti di Salute che dovrebbe perdere normalmente. Questo significa che il danno che i fulmini Sith apportano è uguale non al

doppio, bensì al quadruplo dei punti di Forza che decidi di impiegare.

Se vinci, vai al **135**

264

Eviti tutte le lame con destrezza, tranne l'ultima che ti colpisce di striscio alla gamba: la ferita ti fa perdere 2 punti di Salute.
Trattieni un'imprecazione per il dolore. I Tagliatori di Teste si avvicinano, allo scopo di bombardarti col lancio di lame roteanti. Non puoi stare fermo qui, e devi andargli addosso, a corpo a corpo: il problema è che così facendo esci allo scoperto e ti esponi alle lame lanciate dagli altri Iridoniani, quelli rimasti sul tetto.

Tagliatori di Teste Iridoniani

Combattività 18 Salute 23

Se vinci il combattimento entro 5 sconti, vai al **37**
Se dopo 5 scontri non li hai ancora uccisi, interrompi il combattimento e vai al **247**

265

Tiri dritto, ed il tunnel, seppur buio, si illumina del riflesso di una luce lontana; da dove proviene? Forse seguendo la sorgente luminosa puoi trovare l'uscita di questi condotti di scarico. Ti chiedi chi possa aver disegnato una rete di scarichi così intricata e poco funziona-

le – è intasata di liquami – quando noti le prime forme di vita: una serie di scarafaggi fosforescenti che si nutrono delle grosse alghe nere che si sono formate sulle pareti. Il tanfo di questo corridoio roccioso è neauseabondo.
Giunto quasi verso la fine del tunnel, si apre un altro tunnel alla tua sinistra; lo scruti, ma non puoi vederne la profondità.

Se vuoi tornare indietro e prendere il primo tunnel verso sinistra, quello che hai incontrato in precedenza, vai al **197**
Se vuoi entrare in questo corridoio, alla tua sinistra, vai al **256**
Se procedi diritto per il tunnel, seguendolo fino in fondo, vai al **268**

266

Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai risolto correttamente l'enigma: la sequenza di numeri rappresenta l'inizio della tabellina del 7 in un'aritmetica modulo 10. Il settimo numero della tabellina è 42, in aritmetica modulo 10 esso è uguale a 2.
Quando scrivi il numero corretto, l'ascensore si illumina di una luce azzurra e la gravità si annulla al suo interno.

Immerso nella luce azzurra e proiettato verso l'alto, ti fai guidare dai tuoi sensi per capire a quale piano fermarti. Senti Karen avvicinarsi sempre più, le tue percezioni sono chiarissime ormai. Sei arrivato all'ultimo piano: scendi dall'ascensore. Sei vicinissimo alla conclu-

sione della tua missione, perché senti che dove c'è Karen troverai anche Ballah ad attenderti… e con lui la malefica aura familiare di Nemos Hatt.

Vai al **18**

267

Cerchi di capire quale strategia adottare durante il combattimento, mentre il mostro ti incalza sempre più da vicino con le sue mandibole. Ballah e i suoi lo sostengono a gran voce: la lotta sarà terrificante.

Formica Katar

Combattività 24 Salute 33

Se vinci, vai al **258**

268

Il tunnel continua nell'oscurità totale. Non c'è illuminazione, qui, a parte i nugoli di scarafaggi fosforescenti che diventano sempre più abbondanti da queste parti. Sei assalito da ondate di tanfi repellenti e disgustosi, ed avanzi molto lentamente e con una mano sempre alla bocca, quando il tunnel termina. Sei davanti ad una colonia di ratti predatori, grossi come cani, dal pelo bianco che brilla di tenue luce propria; il riflesso della luce ti assicura del fatto che sei giunto in un vicolo cieco. I ratti sono affamati e sentono l'odore della tua carne: digrignano le zanne minacciosi.

Se hai l'Influenza Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi convincerli a non attaccarti, vai al **113**
Altrimenti vai al **4**

269

La faccia di Zaloriis è rossa, per i fumi che colorano l'atmosfera. E' l'aria carica di zolfo del pianeta, sanguigna: dapprima noti solo montagne e deserti, è un po' come Tard, pensi. Ballah e i suoi possono essersi stabiliti solo nell'unica zona non desertica del paese, un'area non ricoperta da nubi rosse e illuminata dal caldo sole arancione del sistema.
"Atterriamo lì" fai ad Ala "ma attenti a non farci vedere da nessuno. Non troveremo amici su Zaloriis."
Atterrate sulle colline poco distanti. Tu ed Ala vi incamminate, e dall'alto dei colli ben presto vedi le miniere. Nel fianco delle montagne sono state aperte imponenti voragini. Ala ti passa il binocolo, e noti frotte di uomini al lavoro, che armeggiano con strumenti e carri da lavoro, mentre delle guardie Gamorreane li sorvegliano e li frustano.
"Sono gente di Tardos" mormora Ala, dopo aver dato un'occhiata "e vengono usati come schiavi." I suoi pugni fremono di sdegno; a tanto ha osato spingersi l'Hutt malefico?
In fondo alla vallata sorge una fortezza, l'unico edificio della zona. E' in stile tardoniano, di forma piramidale, nera e dalla superficie decorata con fitti intrecci di guglie, pinnacoli, e simboli tardoniani. Non c'è dubbio: è la fortezza di Ballah. E' lì che dovrai infiltrarti, e che troverai Karen.

“Come facciamo ad entrare lì dentro?” ti chiede tuo fratello.
“Tu non mi seguirai stavolta” rispondi ad Ala “già su Tardos ho rischiato di perderti. No, soltanto grazie alla Forza e nella massima segretezza si può entrare in quell’edificio e sperare di uscirne vivi. Ci vuole un uomo solo, e quell’uomo sono io.”
Ala annuisce e non prova a fare storie.
“Allora accetta questi: ti serviranno.” Dalla sua scorta personale a bordo dello *Spire Killer* Ala tira fuori 2 Bacta Tank e cibo per 1 Pasto. “Va’ la dentro ed esci con Karen. Io sarò qui ad attenderti.”
Puoi prendere con te quello che vuoi di questi 3 oggetti.
Ora devi decidere come entrerai nella fortezza. Un modo sarebbe quello di entrare dalle miniere: di certo la lavorazione dei metalli preziosi avviene nella fortezza, devono esserci delle vie. Un secondo modo è quello di entrare nella rete di scarichi fognati che si può osservare da lontano: i liquami sono talmente abbondanti da creare un fiume, su questo pianeta senza acqua. Col binocolo scorgi un sistema di grate e tubature enorme, non si curano certo di controllarle su questo pianeta disabitato.

Se vuoi entrare attraverso le miniere, vai al **12**
Se scegli il sistema fognario, vai al **152**

270

La squadra di predoni è ridotta ad un cumulo di cadaveri, mutilati e sanguinanti. I passeggeri sono a dir poco sbalorditi delle tue capacità di combattente, ma non solo loro. Uno dei piloti del caccia tardoniano che ha ab-

bordato il battello, attirato dai rumori della battaglia, si è affacciato e ha scoperto che la squadra d'assalto è stata sgominata.
Il caccia tardoniano si sgancia e si allontana di gran carriera. Le persone a bordo del battello esultano, ma non sanno che cosa sta per accadere. Ballah l'Hutt odia i lavori lasciati a metà: con orrore senti l'impatto di un paio di missili sparati dal caccia infrangersi con tutta la loro potenza sulla stiva. L'astronave è in fiamme.

Se vuoi correre immediatamente verso i gusci di salvataggio, vai al **42**
Se invece vuoi rimanere a bordo, vai al **206**

271

I tuoi sensi sono obnubilati, il tuo corpo trema, le pareti del guscio sono scosse dall'enorme velocità. Ti dai per morto, quando arriva l'impatto durissimo col terreno: il guscio vibra ma non si spacca e sopravvivi per puro miracolo. Perdi 8 punti di Salute nell'impatto.
Esci dalla capsula, ti guardi attorno e realizzi dove ti trovi e perché sei vivo. L'impatto è avvenuto in un deserto, e le sabbie lo hanno attutito molto, se fossi caduto su di una delle grandi catene montuose del pianeta adesso non saresti vivo. Questa è stata una fortuna, ma rappresenta al tempo stesso una sfortuna: sei perso in un deserto immenso, non vedi traccia di insediamenti all'orizzonte, ed il profilo familiare dei monti Turnkrag ti fa capire di essere nel cuore del Mare di Fuoco, il più arido e grande deserto del pianeta, oltre cento chilometri a sud di Tardos, la tua destinazione.

Come farai a sopravvivere e ad arrivare a Tardos?

Vai all'**85**

272

Stai frugando l'interno del Landspeeder, osservando le pareti asportate in più punti, quando il tuo sesto senso scatta: c'è un pericolo! All'ultimo istante, ti sposti ma è troppo tardi: un Verme del Deserto prorompe dal terreno e ti scaglia in aria con l'impeto del suo attacco. Ripiombi pesantemente sulla fiancata del Landspeeder, gemendo per il dolore: perdi 3 punti di Salute.
Il Verme del Deserto lo avevi sentito nominare parecchie volte, ma è la prima che lo vedi di persona: il suo corpo è un cilindro larghissimo, ricoperto da un'armatura inattaccabile di scaglie acuminate. Si dice sia lungo decine di metri, e rimane sempre sotto la sabbia, facendo sporgere solo una piccola parte del suo corpo fuori al momento dell'attacco. La sua bocca è larga almeno 3 metri e si dirige verso di te: sta facendo a pezzi il Landspeeder sul quale sei atterrato!
Devi fare qualcosa, e alla svelta. Fortunatamente, il verme è cieco e si orienta unicamente sentendo i rumori e le vibrazioni. Puoi sfruttare questo fatto per attirare la sua attenzione lontano da te.

Se hai la Telecinesi, almeno 4 punti di Forza, e vuoi usarla per far cadere lontano un pesante rottame, vai al **40**

(continua)

Se hai l'Influenza Jedi, hai almeno 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai al **242**
Se vuoi lanciare lontano un Detonatore Termico, vai al **261**
Altrimenti, puoi attaccarlo al **94**
Oppure puoi cercare riparo all'interno del Landspeeder al **129**

273

Adesso vedi attorno a te: scorgi uno Scorpione Thakra in avvicinamento silenzioso. Aspetti che si avvicini: nel momento in cui spicca il balzo verso di te, rotoli di lato sguainando la lama luminosa della tua Spada Laser, tagliandolo di netto in due parti. Osservi i dintorni con attenzione: hai il sudore freddo addosso, perché sai quanto mortale può essere il Veleno Thakra, uccide un uomo entro 24 ore. Quando sei sicuro che nessuno scorpione è nelle vicinanze, ti tranquillizzi e continui il tuo sonno.
Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza, se hai usato la Percezione Jedi, oppure che devi cancellare 1 Carica Campo di Luce dal tuo inventario.

Ti svegli all'alba: hai dormito abbastanza bene e recuperi 2 punti di Salute. Metti in moto lo speeder e ti dirigi verso nord: oggi dovresti arrivare a Tardos.

Vai all'**83**

274

L'hangar Coldlancer non è lontano da Tardos. Impieghi qualche ora per raggiungerlo, e quello che ti vedi ti fa piangere il cuore. La struttura, una volta in perfetto ordine e scintillante al sole del deserto, è stata barbaramente devastata. La parte superiore è stata distrutta, completamente crollata all'interno dell'hangar, schiacciando quello che c'era dentro, le mura sono state consumate da chissà quali attacchi, l'edificio è ormai semidiroccato e in rovina. Non c'è più traccia di vita: parcheggi lo speeder dietro una duna e ti avvicini con prudenza, ma i tuoi sensi ti informano che non c'è vita alcuna qui.

Entri, ti fai strada tra le macerie. L'unica cosa che può essere sopravvissuta è la cassaforte di tuo padre Denda. La cerchi, dovrebbe essere in uno degli angoli della struttura che sono sopravvissuti. Fortunatamente essa esiste ancora, ma una pesante trave di metallo è crollata su di essa. Devi spostarla, se vuoi accedere alla cassaforte.

Se hai la Telecinesi e 4 punti di Forza, e vuoi usarla, vai al **98**

Altrimenti, puoi tentare di spostare la trave in altro modo: vai al **254**

Se rinunci e te ne vai, esci dall'hangar e dirigiti verso Tardos. Vai al **51**

275

C'è una cosa che ha la massima priorità: devi trovare un rimedio al veleno che scorre nel tuo corpo. Sono passate 12 ore dalla puntura, ed avverti chiaramente gli

effetti del veleno. Il braccio destro, dove sei stato punto, ha perso sensibilità e non riesci più a muoverlo; si è ricoperto di macchie nere molto minacciose. Sottrai 4 punti di Combattività dal tuo totale: puoi usare soltanto il braccio sinistro nei combattimenti.

Entri a Tardos dalla Porta Sud. Davanti ai tuoi occhi si apre la città in tutto il suo splendore urbano: edifici neri e alti una decina di metri fiancheggiano il largo viale che da qui si dirige direttamente verso il centro del quartiere Phyton: è una delle più grandi arterie di comunicazione di Tardos. Riconosci persone, mercanti, banditi che si aggiranno nelle vie perennemente affollate. Cali il cappuccio sul tuo volto per non farti riconoscere. Devi pensare a dove cercare qualche rimedio per il Veleno Thakra.

Se vuoi dare un'occhiata al Bazaar Soo-livan, che si trova sul viale, vai al **163**
Se invece vuoi superare il largo viale e addentrarti nei vicoli del mercato nero vicino casa tua, una zona che conosci alla perfezione, vai al **73**

276

"C'è qualcosa che non mi stai raccontando, Max. Dimmi, cosa c'è che non va?"
Ti fermi in mezzo alle scale: Max ti invita a salire, ma tu ripeti la domanda, senza ottenere risposta. Puoi fiutare il pericolo a distanza. Improvvisamente da sotto alle scale escono quattro scagnozzi, lo stesso Max estrae una pistola blaster e cerca di freddarti. Defletti il suo

attacco facendo volteggiare elegantemente la Spada Laser, mentre ti prepari alla lotta.

Max Wingo e compari

Combattività 16 Salute 24

Se vinci, vai al **44**

277

Non puoi resistere alla tentazione di vedere cosa ne è stato di casa tua. Max Wingo ti segue mentre corri per le strade. Con un groppo alla gola, raggiungi finalmente casa Coldlancer: lo spettacolo che si para dinanzi ai tuoi occhi è disarmante.
Quel che era una volta un alto e imperioso edificio in stile tardoniano, con balconi e tetti sormontati da guglie e pinnacoli, è diventato decrepito; le mura sono piene di crepe, muffa, non sono più del nero levigato e scintillante di una volta. Sono grigie e sporche. Il cuore è in lacrime nel vedere casa tua traboccare di criminali di bassa lega. Per un po' li osservi: sono dediti allo spaccio di Strik-noon, una droga che provoca uno stato di frenesia guerriera che può rendere pericolosi anche i guerrieri meno abili.

Se vuoi tornare sui tuoi passi, per dirigerti verso la base di Ballah, vai al **283**
Se vuoi entrare a casa tua, puoi farlo in due modi.

(continua)

Puoi entrare dal portone principale, dove ci sono gli spacciatori, andando al **187**
Oppure puoi entrare dal passaggio segreto secondario che solo i Coldlancer conoscono: vai al **101**

278

Devi compiere uno sforzo superiore al normale, in quando il guerriero che sembra il capo offre un po' di resistenza, ma alla fine hai la meglio: la sua è pur sempre una mente debole.
"Sono a posto: posso entrare."
"*[E' a posto. Puo' entrare]*".
Le guardie si fanno da parte ed entri.

Non incontri opposizione durante il cammino. Ti chiedi dove può essere tenuta prigioniera Karen, non sembra un luogo pieno di stanze e nascondigli, pertanto ti dirigi verso l'unico luogo d'interesse: il centro del deposito, col suo grande spiazzo a cielo aperto.

Vai al **70**

279

Non puoi sopportare l'idea che la feccia della criminalità di Tard-Ei-Tari bivacchi a casa tua. Vorresti combattere contro tutti questi criminali, ma sai che questo è impossibile, anche perché pregiudicherebbe la tua missione: ritrovare Karen e liberarla. Prima di andartene, giacché ti trovi qui, vuoi vedere se qualche cosa di casa tua è rimasto. L'idea di salvare un oggetto, un ricordo,

una qualsiasi cosa, per quanto piccola, è oramai irrinunciabile.

Se vuoi scendere nel seminterrato, dove conservavate scorte alimentari, vai al **68**
Se vuoi esplorare con calma il piano terra, dove ti trovi, vai al **167**
Se vuoi salire al primo piano, dove c'erano le camere personali della tua famiglia, vai al **188**

280

Raccogli tutte le tue forze in un unico, grande salto. Le tue capacità sono cresciute rispetto a qualche mese fa, andando addirittura oltre quello che immaginavi nelle tue più rosee previsioni: riesci a raggiungere la cima dell'edificio più vicino a casa tua senza nessun problema. Non c'eri mai riuscito quando ti addestravi sotto la guida di tuo zio Shin.
I mostri ti guardano col naso in su ma non rimangono allibiti per molto; non potendo uccidere te, prendono a scannarsi a vicenda.
Non devi dimenticarti di Max Wingo: l'avevi lasciato poco distante da casa tua. Utilizzando ancora una volta la tua portentosa agilità, con un paio di salti discendi al livello del suolo poco davanti a lui. Max è ancora stupito dell'ampiezza dei tuoi salti.
"Andiamo" gli fai "ora dobbiamo lasciare questo luogo e andare da Karen."
"Sì" replica "seguimi".

Ricorda che hai consumato 5 punti di Forza e vai al **283**

281

Liberi immediatamente Ala. Gli chiedi se è tutto a posto, e lui ti dice di non preoccuparti e di andare a prendere la Gemma Zaloriana dalle mani di Devon. Non vuoi lasciartelo scappare, e ti lanci all'inseguimento, anche se sai che ha già preso troppo vantaggio.

Una sorpresa clamorosa ti attende. Sei circondato da una cinquantina di guerreri di Slimo: Devon è ai loro piedi, la testa staccata dal corpo. Slimo il Rodiano in persona è lì, con la Gemma tra le mani. "*[Cosa c'è, Coldlancer? Sei stupito di vedermi qui? Quell'idiota di Devon credeva di poter fuggire con la Gemma, ma ha sbagliato a comportarsi così e adesso è morto.]*"

I soldati di Slimo ti guardano, ma nessuno fa cenno di attaccarti. La fuga di Devon è stata stroncata subito, Slimo non si fidava di lui sin dal primo momento e vi ha sempre tenuti sott'occhio, senza intervenire, per vedere come vi sareste comportati.

"*[Sei stato leale, Coldlancer, e questo mi piace. Hai recuperato la Gemma, hai ucciso gli uomini di Devon, ti sei comportato bene. Adesso la Gemma è mia… ma tu mi servi ancora. Devi compiere la missione principale, uccidere Ballah, il mio rivale, e consegnarmi il controllo di Tard-Ei-Tari.]*"

Anche Ala esce dall'edifico, e rimane in silenzio.

"Slimo, ora dimmi dove si trova Ballah. Qual è il nome del sistema?"

"*[Osserva questa gemma. Viene da un pianeta nel sistema Zaloriis, nel quarto quadrante del settore di Tard-Ei-Tari. Probabilmente ne avrai sentito parlare, per via delle sue miniere. Ed è lì che si trova Ballah, a dirigere il traffico di minerali, l'ultimo e il più grande dei suoi commerci.]*"

“Sistema Zaloriis… so dov’è” dice Ala “Non ci vorrà molto per raggiungerlo.”
“*[Hai la mia benedizione. Vai e uccidi l’Hutt.]*”
Uno dei leccapiedi di Slimo si avvicina e ti consegna due piccole fiale contenenti un liquido arancione.
“Prendilo, è Yelter Concentrato. Ti aiuterà in combattimento.”
Puoi aggiungere al tuo inventario 2 Fiale di Yelter Concentrato. Ciascuna di esse incrementa la tua Combattività di 3 punti in un combattimento.
Slimo e la sua corte si ritirano, portandosi la Gemma Zaloriana. Sei distrutto per gli ultimi, intensi minuti che hai dovuto affrontare, ma finalmente sai dove si trova Ballah.

Vai al **235**

282

Il tunnel scende sempre di più in profondità nella terra. Le rocce sono aguzze, alcuni pinnacoli scendono dall’alto fino alla tua altezza. Alcuni spuntoni di roccia sono stranamente friabili, e ti chiedi se c’entrino qualcosa le sostanze chimiche usate nei processi di estrazione dei minerali preziosi.
La galleria è completamente buia, non entra nemmeno un barlume di luce.

Se hai 1 Carica Campo di Luce, oppure la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi farne uso per vedere al buio, vai al **49**
Altrimenti vai al **117**

283

Dopo circa mezz'ora di cammino, raggiungete una piazza quadrata, sulla quale si affaccia solo un vecchio deposito abbandonato. Ha forma rettangolare, è molto ampio, con un grande spiazzo a cielo aperto al centro; a prima vista sembra deserto, ma guardando con attenzione scorgi guardie celate un po' ovunque. L'edificio è sorvegliato.

"Ecco, quella è la base di Ballah. E' lì che è stata portata Karen."

"Bene. Io entro dentro. Vado a prenderla."

"Attento" ti fa Max Wingo "l'ingresso principale è sorvegliato da due guardie. Non le vedi, perché sono nascoste, ma ci sono."

Valuti la situazione: puoi entrare dall'ingresso frontale, oppure seguire un altro piano. Noti una balconata non sorvegliata sul lato orientale del deposito: saltando sui tetti delle case, potresti entrare da lì.

Se scegli l'ingresso principale, vai al **36**

Se vuoi saltare sui tetti ed entrare dalla balconata, vai al **219**

284

Sciogli Karen dalle sue catene, e la stringi in un forte abbraccio.

"E' tutto finito, Karen… l'incubo è finito…"

Piangete, commossi. Hai avuto successo nella tua missione, ed hai ucciso Ballah, ma sai che un nemico è ancora in circolazione: Nemos Hatt. Ti concentri, e senti che si sta allontanando a gran velocità, ma non è questo che ti importa ora. Rimetti in piedi Karen, che non ha

nemmeno le forze per camminare, e gli dici di tenere duro ancora per poco: dovete uscire dalla fortezza.

Prima di andartene, dai un'occhiata alla Spada Laser del tuo nemico che giace sul pavimento di freddo marmo. Rifletti, e decidi di tenerla: potresti trovarne un uso fruttifero, in futuro. Aggiungi ai tuoi oggetti la Spada Laser di Nemos Hatt; potrai utilizzarla nella prossima avventura che ti troverai a dover compiere.

Nemos Hatt è uscito da un'arcata sul lato della sala, e la imbocchi. I tuoi sensi ti guidano attraverso il labirinto di stanze e corridoi, e raggiungi un piccolo hangar, dove c'è il mezzo di trasporto personale di Ballah l'Hutt: un trasporto tardoniano classe YZ 300, l'*Artiglio di Tard*: per molti anni ha seminato il terrore fra le navi di mercanti che si aggiravano nel settore di Tard-Ei-Tari, ma adesso non lo farà più. E' di medie dimensioni, proprio come l'*Ice Spear* correlliano della tua famiglia, ma è molto più agile e potente in combattimento.

Salite a bordo dell'*Artiglio di Tard* e vi sollevate in volo: raggiungi tuo fratello Ala dietro le colline. Insieme vi prendete cura di Karen, improvvisando alla meno peggio una barella e delle medicazioni. Impazienti di lasciare questo pianeta, tu e Karen a bordo della nave appena trovata, Ala sul suo caccia personale, vi allontanate dall'atmosfera di Zaloriis per non farvi ritorno mai più.

Complimenti, Lite Coldlancer. Hai superato una difficile avventura. Adesso la tua famiglia è quasi completa; solo i due gemelli Wibo e Speedh, e tuo zio Shin, man-

cano all'appello. Hai vinto, ma la pace e la tranquillità non sono ancora arrivate: scoprirai la natura della nuova missione che ti attende nella prossima, eccitante avventura della serie intitolata:

L'Holocron di Wyrm

CACCIA SPIETATA

2

STAR WARS

lite coldlancer

Tuffati a capofitto
in un'avventura dal ritmo mozzafiato!
Le sorti della famiglia Coldlancer
sono solo nelle tue mani...

In questo libro il protagonista sei tu.
Il tuo nome è Lite Coldlancer
e la Forza scorre possente in te!
Dopo essere sfuggito
all'inferno su Kemboo II,
adesso è il momento
di salvare tua sorella Karen
dalle grinfie del perfido Ballah lo Hutt.
Immergiti ancora una volta
in una straordinaria avventura
piena di pericoli mortali!
Scegli se incamminarti
sul luminoso sentiero del Lato Chiaro,
o cedere alla corruzione
del Lato Oscuro!

In questo libro il protagonista sei tu.
Che la Forza sia con te!

http://www.guerrestellari.net
http://www.librogame.altervista.org

librinostri